PC Format

A sokoldalú PC magazin

2000. December • 15. szám • 1990 Ft

www.pcformat.hu

Szerelem első játszásra...



- Command & Conquer: Red Alert 2
- Blair Witch: Rustin Parr
- Tomb Raider: Chronicles
- Superbikes 2001
- Baldur's Gate II

Légy te is játékgyáros!

A Xenon 2000 végre megérkezett... De rád vár a kódolás feladata! A Bitmap Brothersszel megmutatjuk, hogyan csináld. VIGYÁZAT! Kiadványunk egy C++ fejtágítót is tartalmaz!

Jó játék okos gyerekeknek

MP3 lejátszók, digitális kamerák... Ésatöbbi. Ésatöbbi. Kipróbáltuk a legújabb, legizgalmasabb kütyüket.

Hogyan...

Találj meg bárkit a világon
Kösd meg a legjobb netes üzleteket
Légy szakértője a PDA-nak
Lehetsz a GP3 ördöge
Készíthetsz tökéletes 3D szövegeket

Új NET születik

Az online forradalom elkezdődött! Te mikor csatlakozol?

Ahoj, kamerád!



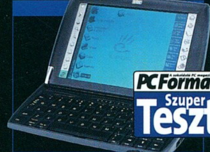
A legújabb fejlesztések a digitális kamerák piacán. Forradalom?

HP DeskJet 990 Cxi



Vajon a HP legújabb nyomtatója aranyat érdemel vagy megelégszik az ezüsttel?

Hordd el magad!



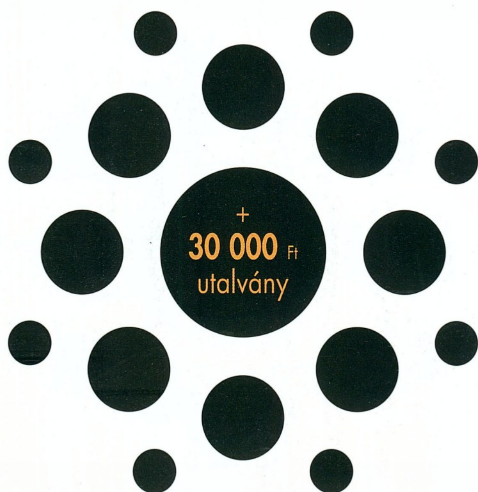
Gépek a zsebben, tenyérben, ingujjban, kesztyűtartóban, retikülben...

A LEGJOBB TELJES PROGRAMOK, JÁTÉKDEMÓK

TurboCad 2D • PhotoImpact 3.02 • Hotdog Pro 5.5 • Xara 3D • Delta Force Land Warrior






+
30 000 Ft
utalvány



Az e havi...

PC Format A sokoldalú PC magazin

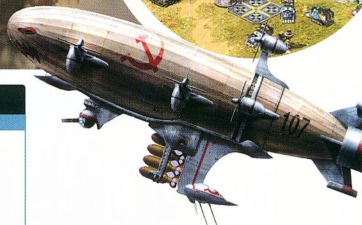
Bevezető

Kezdjük egy hatalmas sóhajjal ezt a hónapot! Tudniillik eljött a pillanat, amelyet sokan nagyon vártunk, de egy cseppet tartottunk is tőle. Mert ugye nem tegnap kezdtük a játékprogramok lelkes és igen szigorú kritizálását. Jó néhány alkotást húztunk már le lapunk hasábjain, és mondtuk ki rájuk a súlyos ítéletet: felejthető. Pedig hány lelkes és mindenre elszánt alkotó dolgozott ezeken a stuffokon is! Nos, eljött az igazság pillanata! Most Te is próbát tehetsz. Neeem, neeem, nem a kritizálás élvezetes területén, hanem a játékkészítés nem mindig hálás műfajában. Nem egy fejlesztőcéget kerestünk már meg ötletünkkel, miszerint mutassa be, hogyan készülnek a programjai. Valahogy azonban egyikük sem „ugrott" a lehetőség hallatán. Persze érthető: számos kulisszatitkot kellett volna velünk, egyszerű halandókkal megosztaniuk. Aztán a végén még nekik nem maradt volna egy sem! És ekkor történt meg a csoda. A négyes-hatos villamos vezetője megvárta a szerelvény felé futó nénit a megállóban... Ja nem, ez egyelőre utópia. Viszont a Bitmap Brothers igent mondott kérésünkre. A kedvünkért átdolgozza régi arcade játékát, a Xenont és elkészíti modern, gördülő képernyős változatát. Ráadásul ezt lépésről lépésre teszi majd, úgy, hogy minden szakaszról beszámol a PC Format oldalain. Így gyönyörűen végigkövetheted majd, hogyan is kell(ene) játékprogramot készíteni. Egyet már most elárulhatunk: sokkal nehezebb, mint utólag kritizálni. Persze választhatsz (mint Neo a kapszulákból): mostantól kezdve öt hónapon át végigkövetheted az alkotás folyamatát, vagy majd a végén, márciusban kapod kézbe a teljes programot – és majd a kritizálás szakaszában kapcsolódsz be a munkába.

Persze nehogy azt hidd, ennyivel beértük! Ha végigfutod a tartalomjegyzéket, számodra is kiderül, számos más érdekesség is vár rád a PC Format e havi számában. Egy szívdobogtató hírt például pont ide, a legvégére hagytam. A Váróteremben már ott ücsörög Lara! Bizony, kedves, Croft családba benősülni vágyó rajongótársaim, közeleg egy újabb epizód. Rövidesen itt a Tomb Raider: Chronicles. Lehet, hogy Lara mindannyiunkat túlél?







LAPOZZ!!!

Látlelet

2000. December
www.pcformat.hu

Játszótér

Próbák és Tesztek

Ilyen lesz az internet

Cool kütyük

Hol vagy helyileg?

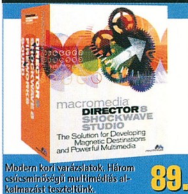


www.pcformat.hu

MAG-vizsgáltuk



Multimédiumok





Xenon 2000 Project PCF

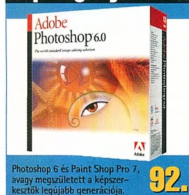
30. Ne mondd, hogy még soha nem akartál játékfejlesztő lenni! A Bitmap Brothers elmondja, mi a teendő ilyenkor.

Rutin

Mivel szórakozzunk?



Kép-regény



Photoshop 6 és Paint Shop Pro 7, avagy megszületett a képszerkesztők legújabb generációja. 92.

PC Format A sokoldalú PC magazin **2000. December** www.pcformat.hu

A PC Format filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:
www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:
pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:
pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:
pcformat@cmk.hu

Előfizetés:
pcformat@cmk.hu
www.pcformat.hu
Lapozz a 16. oldalra vagy telefonon:
(1) 467 6720

PC Format
1306 Budapest 35 Pf.: 141

PC Format Hírek

A sokoldalú PC magazin

A pletykák vadul menekülő, megfélemlített bitjeit mérföldeken át üldöztük, míg végkimerültségükben el nem pusztultak.



Illusztráció: Steve Caplin

Farkas a bárányok közt

Mulder és Scully ügynök munkaadója egy letölthető szoftver segítségével fürkészi a webet. Mi figyelmeztettünk!

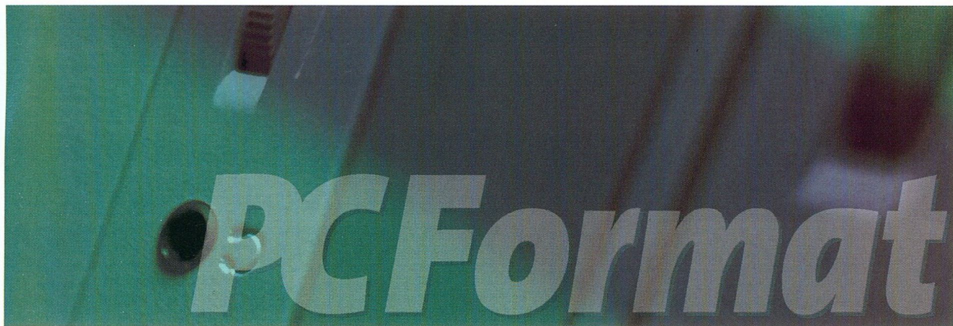
Az amerikai magánjogi aktivistáknak sűrű napjuk volt, amikor az FBI új titokzatos e-mailmegfigyelő szoftveréről, a *Carnivore*-ról szóló hírek először a felszínre kerültek. A „fekete doboz technológia" illetve a „negyedik és ötödik függelék" szavak röpködtek vég nélkül, az FBI-t a Kongresszus elé citálták a bizonyítás végett, és a vita hangosabban morajlott, mint valaha. Most pedig egy *Altivore* nevű ingyenes program még inkább felkorbácsolja a kedélyeket. A *Carnivore* a feltételezések szerint a digitális korszak lehallgatóberendezése. Az olcsó hotelszobában munkálkodó bedrótozott, láncdohányos különleges ügynökök helyett egy szoftvert telepítenek az internetszolgáltatód e-mail szerverére, amit elméletileg csak a már ismert gyanúsítottak kommunikációjának megfigyelésére használnak. Elméletileg...

Ám az aggódó amerikai internetezőket és a polgári szabadságjogi harcosokat nem győzték meg. Miért ne kukkantott volna be az FBI a szolgáltatón átmenő összes e-mailbe a célszemély üzenetein kívül? Nem taposta sárba a *Carnivore* az állampolgárok szent és sérthetetlen magánjogait? Milyen egyéb módszerekkel kutakodhatnak még?

Miért ne olvasná el az FBI az összes e-mailt, a törvényesen megfigyelt célszemély üzenetein kívül?

Az FBI fennen hangoztatta ártatlanságát, de csak még gyanúsabbá vált, mivel megtagadta a *Carnivore* forráskódjának átadását. S talán a program neve sem segített sokat a dolgon, hiszen jelentése húsevő, ami miatt az emberek önmaguk előtt rögtön a rőtvad szerepében sejlenek fel.

Egy komputeres biztonsággal foglalkozó cég, a NetworkICE kiadta az *Altivore* nevű szoftverét, amivel valóban farkast eresztettek bárányok közé. „A mi programunk pontosan ugyanazt teszi, mint amit az FBI a *Carnivore*-ról állít" – foglalja össze Robert Graham, a NetworkICE technológiai igazgatója és társalapító-

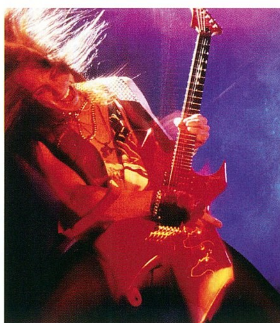


Az emberek hangjai

A legális MP3 fájlok egyre hasznosabbá válnak.

A *Trainspotting*-ban szereplő Renton amellett érvelt, hogy a fű okozta repülés nem ugyanaz, mint amikor valaki a heroinra kattan rá. Ehhez hasonlóan a zenerajongók is azt tarthatják, hogy az amatőr bandák MP3-ai nem olyan izgalmasak, mint a Napsterről letöltött sztárok kalózfelvételei. Az igaz, hogy a legális MP3 portálok számos felejthető dalt tartalmaznak, ám igenis akad köztük szétszórva néhány csiszolatlan gyémánt. Ezen a nyáron három zenekar fellépett a V2000 fesztiválon is, miután megnyerték a Peoplesound.com zenei oldal által hirdetett versenyt, aki az esemény támogatója volt.

A kis bandák kezdenek rájönni, hogy óriási hasznot húzhatnak abból, ha felvételeiket online is elérhetővé teszik. A finn DJ Darude az MP3.comra töltötte fel a *Sandstorm* című trance dalát, s ennek eredményeképp egy lemezszerződéssel landolt a Warner Brothersnél. Néhány oldal – köztük az MP3.com is – minden egyes alkalommal fizet a szerzőknek, amikor letöltenek vagy meghallgatnak egy-egy dalt, így sokan havonta 400 dollárnál is többet keresnek.


Egy lemezszerződés nélküli előadó még nem biztos hogy tehetségtelen, mondja a Peoplesound.com.

„A dalok feltöltése például a Peoplesound.comra, a zenekarok számára nagyszerű módszer, hogy reklámozzák magukat – állítja a Peoplesound.com szóvivője. – A csapatok azt veszik észre, hogy a webcím továbbadása sokkal hatékonyabb, mint a demoszalagok százainak másolása, s a napi 24 órán keresztül online elérhető dalok hatalmas előnyt jelenthetnek, amikor egy-egy banda fellépési lehetőséghez vagy szerződéshez akar jutni." A zenekarok CD-ket is árulhatnak a neten azoknak a rajongóknak, akiknek nincs elég sávszélességük az MP3-ak letöltéséhez vagy olyan dalokat szeretnének, amelyek a hálón nincsenek meg. A Peoplesound.com minden megkeresett pénz 50 százalékát az előadóknak juttatja, anélkül hogy a CD gyártásának vagy elosztásának költségéhez hozzá kellene járulniuk.
www.peoplesound.com

ja. Tehát az *Altivore* pontosan olyan kis ügyes és biztonságos e-maileket fürkésző alkalmazás, mint a *Carnivore*, és még csak az e-mailek tartalmába sem néz bele, csupán a küldő és címzett mezőket vizsgálja meg, amint azt az FBI is kijelentette a *Carnivore*-ról. Csupán egyetlen apró különbség van: az *Altivore* nyílt forráskódú.

Gondolj csak bele. Az ISP-k és a netes magánjogi szószólók most már amellett érvelhetnek, hogy az FBI-nak nem kell a saját szoftverét alkalmaznia, mivel mindenki használhatja ezt az ügyes kis ingyenes programot, ami pontosan ugyanarra használható, mint a sajátjuk. Ha az FBI azt mondja, hogy „nem, mi a *Carnivore*-t akarjuk használni", akkor részletesen meg kell magyarázniuk, hogy miért ragaszkodnak hozzá. Lehetséges, hogy az FBI szoftvere egy kicsit több bet tud, mint azt valójában beismerték?

Az *Altivore* miatt az FBI rendkívül kényes szituációba került. A múltban mindig módjukban állt azt állítani, hogy a sok kis internetszolgáltatónak nem volt meg a technikai felkészültsége vagy szakértelme, hogy a kívánt e-mailek megfigyelését biztosítsa. Mostantól ez nem így van. Az ostrom alá vett hivatal leginkább úgy tud védekezni, ha azt mondja, hogy az *Altivore*-t nyílt forráskódja miatt kijátsszák a hackerek. Graham ehhez a következőt fűzte hozzá: „Azért alapítottuk ezt a céget, hogy megóvjuk az emberek személyiségi jogait... Az *Altivore* forráskódjának feltárásával tovább léptünk az igazság felé."

Digitális rádiók az éterben

Az analóg sztárok haláltusája közeleg?

Angliában a digitális rádiózásnak már van némi hagyománya. Jelenleg számtalan rádióadó ömleszti a sok-sok zenét nullákra és egyesekre bontva, amit egyelőre alig tudnak néhányan hallgatni, ám ez, úgy tűnik, nem tántorította el a Psion InfoMediát attól, hogy piacra dobjon egy olyan perifériát, amivel a PC felhasználók élvezhetik ezeket a viszonylag újkeletű állomásokat. A vállalat szerint ez a bizonyos Wavefinder nevű eszköz örökre megváltoztatja a rádióhallgatás mikéntjét. Amellett, hogy az állomáskeresőt egyszerűen csak a heti toplistára tekerjük, láthatóvá válik, hogy éppen ki játszik, s rögzíthetjük is az adást MP3-ban. A jövőben pedig a zene mellett képeket és weboldalakat is sugároznak. Mindezt a Psion InfoMediától származó, a PC vagy a notebook USB portjára csatlakoztatható Wavefinder teszi lehetővé cirka 130 ezer forintért. Ez tulajdonképpen egy antenna, amely az analóg jelek helyett a digitális rádióadást veszi. A digitális rádió – vagy más néven DAB – az analóg adást messze meghaladó hangminőséget produkál. A hang többé-kevésbé CD minőségű, és a digitális jelek jóval kevésbé érzékenyek a rendszerint interferenciát okozó jelenségekre.

A sok előny és a számtalan rádióállomás ellenére azonban a digitális rádiózás eddig kevesek kiváltsága maradt. A legfőbb gátló tényező a rádióvevők ára. Nem sok ember hajlandó a százezer forint feletti árat egy autórádió-antennáért vagy egy otthoni hifi rádióért kicsengetni csupán a kimagasló hangminőség miatt.

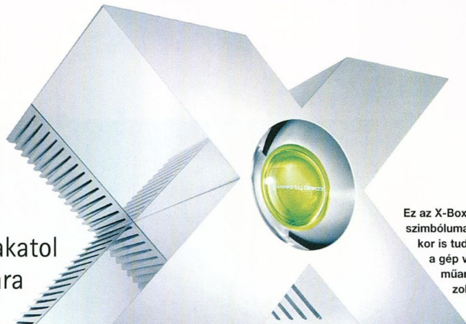
A Wavefinder mégis olcsóbb, mint egy különálló DAB vevő, mert az előbbi a PC-t használja a bonyolult dekódolási folyamathoz. A csatolt szoftver elvégzi a bejövő jel hibajavítását és az MPEG dekódolását. A Wavefindernek van még egy nagy előnye. Segítségével a rádióban hallott dalokat MP3 formátumban rögzítheted, illetve az élőben leadott linkeket követheted a weben. Ha például a Rolling Stones szól, azonnal átugorhatsz a zenekar honlapjára.

A mai digitális rádiózás nem tartalmaz multimédiát, ám a jövőben a BBC ábrák sugárzását is tervezi a tudományos műsorokhoz, vagy hogy a zenéket képekkel kísérjék. Azonban egyelőre a szolgáltatás még Angliában sem fedi le a teljes országot, mivel még a BBC adásai is csak a népesség körülbelül 60 százalékához jutnak el.
www.wavefinder.com

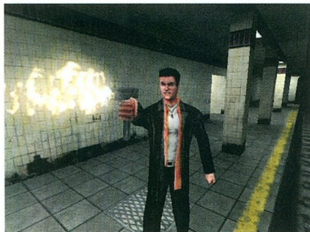
A Psion Wavefinder megváltoztathatja a rádiózási szokásokat, mivel információt és képeket ad a puszta ritmusok mellé.

X-Box

A Microsoft marketinggépezete tovább zakatol a konzolok harcmezején. Az X-Box hatására a PC technológia összetűz a PS2-vel?



Ez az X-Box hivatalos szimbóluma, de akkor is tudjuk, hogy a gép végül egy műanyag konzol lesz.



Néhány ismerős arccal bemutattak egy reklámfilmet, mikor a Microsoft közzétette a csatlakozott fejlesztők névsorát.



Az X-Box lehetővé teszi, hogy a fejlesztők szabadon koncentráljanak a látványra, hangra vagy fizikai modellezésre.

A Microsoft egyre erőteljesebben közeledő játékkonzolja X-Box névre hallgat, a logó egy középen zöld körrel kibélelt X lesz, és már több mint százhatvan nagy nevű fejlesztővel szerződtek, akik készítenek rá játékokat.

„Várjunk csak egy pillanatot!" – kiáltasz ránk minden bizonnyal, miközben a szalámis szendvics utolsó falatja megakad a torkodon. „Az X-Box egy játékkonzol lesz, nekem pedig PC-m van. Akkor meg miért érdekelne engem ez egy fikarcnyit is?" Pedig kellene hogy érdekeljen. Összeszedtük öt pontba, hogy a Microsoft miért fogja örökre megváltoztatni a játékok lényegét.

1. A Playstation 2-nek még elő kell rukkolnia valamilyen igazán egyedülálló játékkal, míg a Microsoft a csatlakozásról már meggyőzött 160 fejlesztőt a világ élvonalából, akik közt megtalálható a Lionhead, a Konami, a Codemasters vagy az Infogrames is. Az iparág vezető személyiségeinek meglepően nagy hányada fordult az X-Box felé. A Direct X-re és a PC architektúrára épülő konzol miatt a fejlesztők munkájának eredménye valószínűleg átkerül a PC-kre is, és még a hagyományosan konzolpárti fejlesztők számára is könnyebb lesz PC-s játékokat készíteni. Ez jó hír számunkra.

2. Ez talán egy egészen új vállalkozás a Microsoft számára, de a cég tud egy-két dolgot a marketingről. Az X-Box 2001 őszén esedékes a polcokra kerülni, ám egy mostani bejelentés alapján pontosan a Playstation 2 megjelenésének előestéjére időzítik. A Microsoft kész megdönteni a Sony elsőségét, s tudja, hogyan kell felvenni a versenyt az óriással. A Sony túl sokáig uralkodott, és a klasszikus PC-s vállalat megizzasztotta őket, mielőtt még láttuk volna magát a hardvert.

3. A Microsoft kulcspozícióban van, hogy megteremtse azt az élményt, amelyet a különböző gépektől várunk, mivel a cég nagyon erős a PC-s játékok kiadásának terén is. Éles különbséget tesznek azon játékok között, amelyeket a hálószoba mélyén játszol, illetve amelyeket a nappaliban az ismerőseiddel. Jelenleg csak a Microsoft van abban a helyzetben, hogy ösztönözze ezt a különbségtételt. Félelmetes? Nem. Végre itt a lehetőség, hogy a fejlesztők az erősségeiket kihasználva megmutassák, mit is tudnak.

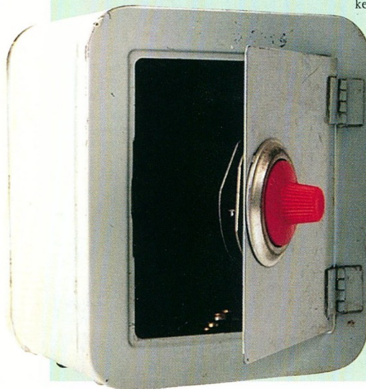
4. A Microsoft amerikai vállalat, ám az összes klasszikus játékgép Japánból származik. Bár a PC-s játékosok hozzászoktak a brit és amerikai játékokhoz, a nyugatra való eltolódás újdonság a konzoljátékosoknak. A nyugatiasság az X-Box sikerét szavatolhatja Amerikában, de mindenesetre a nyugati stílusú PC-s játékok továbbra is hódíthatnak a nappalikban.

5. A Microsoft az X-Box számára 500 millió dolláros marketing-költségvetést biztosít, tehát rengeteg pénzt pumpálnak a piac megdolgozására. Ez egyrészt Microsoft propaganda, másrészt óriási elkötelezettség a játékok felé a világ leggazdagabb emberétől.

Plusz általános élénkülést is jelent a játékpiacon, amiből a PC-sek csak hasznot húzhatnak.
www.xbox.com

Internetes bank-blamázs

Egy netes pénzügyi szolgáltatásokról végzett felmérés során a Fiserv nevű, amerikai szoftvercég miatt – amely bankok tucatjai számára működtet internet banking programokat – óriási adatbiztonsági botrány robbant ki nemrégiben. Ralph Dressel 28 éves szoftverelemző a cég honlapja körül ténykedve belebotlott valamibe, amit 'access log'-nak neveznek, s azt vette észre, hogy minden adat rendelkezésére állt, hogy felcsatlakozzon a 200 millió felhasználó bármelyikének a nevében. „Megdöbbentem, hogy semmilyen védelmet nem találtam – mondta Dressel. – Ha akartam volna, 50 millió dollárt is átutalhattam volna a számlámra." Dressel ehelyett azonnal értesítette a hatóságokat.



A problémás net banking még mindig nem tűnik biztonságosnak.

Elnémított olimpiai atléták

Az internet pompázatos, ugye? Lehetővé teszi, hogy szinte folyamatosan kommunikáljunk, hogy egy pillanat alatt szétküldjük a híreket a világban. Kivéve, ha valaki olimpiai sportoló.

Mark Johnston kanadai úszó néhány napig olimpiai élményeit küldözgette haza a helyi online hírlap, a *The Toronto Star* részére. Majd kénytelen volt ezt abbahagyni. „A NOB figyelmeztetett, hogy ne küldjek több hírlevelet nektek – írta utolsó e-mailjében. – Különböző okokból nem írhatok az olimpiai faluban történtekről." Sok más olimpiai sportoló is ugyanezt a problémát jelentette.

Az ok elszomorítóan egyszerű. A Nemzetközi Olimpiai Bizottság megtiltotta a sportolóknak a webes naplókat, mert az említett hírek sérthetik az Olimpia hivatalos tévéközvetítéseinek exkluzív jogait, amiért a tévétársaságok 1,3 milliárd dollárt fizettek ki.



Árral szemben úsztak. A sportolók webes naplóit betiltották.

A komornyik válaszol

Fura kérések Jeeves úrtól.

A ZAVARÓ PARANCSOK ÉS A KISZÁMÍTHATATLAN eredmények miatt a keresőprogramok az internetezők legnagyobb kinjává válhatnak. Az Ask Jeeves nevű népszerű kereső szolgáltatás azonban megszabadít a logikai parancsoktól, s a szörfözők laikus megfogalmazásban tehetik fel kérdéseiket. A *PC Format* a napi sok százezernyi kérdést fogadó keresőmotor alkotóival találkozott.

„A legtöbb kérdést megpróbáljuk előre kitalálni – magyarázza Craig Smith, a főszerkesztő. – Ezen a nyáron nagyon sokan kérdezték Jeevest az Angliában taroló *Big Brother* tévéműsorról, így meg tudtuk írni a válaszokat az olyan kérdésekre, mint a 'ki nyeri a *Big Brothers*-t?'. Számos szerkesztő kollégával dolgozunk, akik mind-mind különböző területekkel foglalkoznak."

Egyre többen veszik túl komolyan az Ask Jeevest, s úgy társalognak a keresőmotorral, mintha az valódi inas lenne. Smith szerint százak érdeklődnek például az élet értelméről. Még többen próbálkoznak durva kérdésekkel. „Nem is vagy igazi netező, ha még nem kérdezted meg Jeevest, vajon ő meleg-e" – teszi hozzá nevetve.


Az alkotók: Adam Barbar, Craig Smith és Bill Staples a net kedvelt főkomornyikjával.

„Egyszer valaki a városban élő vörös hajú emberekről kért egy listát. Nyilván látott valakit, akiről azt hitte, hogy ő Jeeves, és kapcsolatba akart lépni vele – meséli Bill Staples. – Egy másik alkalommal egy felhasználónak kerti szerszámokra volt szüksége, de nem tudta, hol keressen, s miután Jeevesnek megadta a címét és VISA kártyájának számát, azt mondta: 'nagyon hálás lennék, Jeeves, ha meg tudnád nekem ezeket szerezni'. Fel kellett hívnunk, hogy szóljunk neki, Jeeves ezt a kérését nem tudja teljesíteni."
www.ask.co.uk

Nyaralások játékosoknak

Kiélheted a játékokban elszabadult fantáziád az új netes céggel.

Képzeld el, hogy a *No-one Lives Forever*-ből ismert bájos Cate Acherrel űzöd a kémkedés mesterségét Moszkvában. Egy online utazási iroda egy vadonatúj ötlettel állt elő: egyedileg szervezett nyaralásokat kínál, amelyek a kedvenc játékaidra épülnek. Hogy pontosabban fogalmazzunk, az Unmissable.com egy flancos utazásszervező cég, amely személyre szabottan szervez nyaralást számodra (nem elhanyagolható áron). Ha a repülőszimulátorok szerelmese vagy, és egy szuperszonikus kalandra vágysz, már fel is veheted a kapcsolatot velük. A Forma 1-es és terepjáró versenyek valamivel olcsóbbak és könnyebben elérhetők. Az Unmissable.com alapvetően figyelembe vesz minden javaslatot és ötletet, bár néhány játéknak nehéz lehet megfelelni – gondoljunk csak a *Quake III* vagy az *X-Wing* akciódús jeleneteire. A próbálkozás miatt nem hibáztathatjuk őket. Vonzóbb utazási ajánlataik közül az egyik arra invitál bennünket, hogy üljünk fel a világ legvadabb hullámvasútjára. Vagy ott van egy bizarrabb, miszerint ruccanjunk ki Kanadába, hogy megnézzük a jegesmedvék vándorlását. Az ok? Természetesen a *Crash Bandicoot* agresszív medvéi.
www.unmissable.com


Akarsz randizni Cate-tel? Az álom valósággá válhat.

Meztelen csajok

A Barenaked Ladies, azaz „meztelen hölgyek" nevű kanadai zenekar rajongóinak kellemetlen meglepetésben volt részük, amikor a zenekar dalait letöltötték a Napsterről. Úgy tűnt, az MP3 fájlok a legújabb lemezükről származnak, azonban egy rövid zenei bevezetés után kiderült a turpisság, azaz a ravasz üzleti fogás. „Azt hitted, hogy letöltötted az új slágerünket – mondja Steven Page a trójai MP3 fájlban. – De valójában az új nagylemezünk egyik reklámjához jutottál hozzá." A banda elárasztotta az internetet ezekkel az ál-MP3-akkal, ami egyben a szerzői jogok megsértése elleni lépés illetve marketingfogás is. „Tudtuk, hogy a felvételek a Napsteren fognak kikötni. Akkor meg miért ne tréfálkoztunk volna egyet?"


A Barenaked Ladies adott egy fricskát a zenei kalózoknak.

Konkrét ígéretek

A CsaládiNet program első fordulója.

Megtörtént a CsaládiNet program keretében az első nyilvános pályázati hirdetés, amellyel családosok próbálkozhattak meg, hogy kedvezményes fizetési konstrukció keretében jussanak számítógéphez és interneteléréshez. Az érdeklődés óriási volt, annak ellenére, hogy mindössze 1400 jelentkező juthat hozzá az 566MHz-es processzorral, 10Gb-os merevlemezzel, 64Mb RAM-mal és egy 15" monitorral szállított Compaq géphez, illetve a havi 20 órás interneteléréshez.

Az akciót támogató Informatikai Kormánybiztosság mellett a Matáv, a Matávnet, a Vivendi-csoport, a Postabank, a Compaq és a Posta is részese a konzorciumnak. A speciális csomagnak köszönhetően a havi 20 órás internetkapcsolat nem jelent plusz telefonköltséget. A CsaládiNet kísérleti programra jelentkezők egyszeri 29 ezer forint befizetése és három éven keresztül havi 6800 forintos törlesztőrészlet mellett vásárolhatják meg a csomagot. A soksok jelentkező közül sorsolással választottak. A harmadik évben az ingyenes internetelérés már nem jár a szerződőnek, külön kell érte fizetni.

A vélemények többsége szerint a kedvezményes programot jobban ki kellene terjeszteni.

A csomaggal egyértelműen a „fizetni hajlandó" réteget célozták meg, miszerint a nagykorúság, állandó lakcím, vezetékes telefon és minimum 32 ezer forintos igazolt havi jövedelem feltételek mellett a jelentkező családjában két 18 év alatti gyermeknek is lennie kell, akik közül az egyik legalább 8 éves. *PCF*

Aimster – a békítő szoftver

Küszöbön áll a csevegőszobák egységesítése.

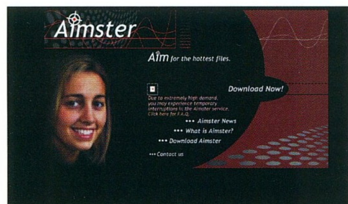
Az Aimster (www.aimster.com) nevű fejlesztőcég azonos elnevezésű fájlcserélő szoftverének új kiegészítésével lehetővé vált, hogy nemcsak az AOL Instant Messenger felhasználói, hanem az ICQ tagsága is összekapcsolódjon. Ezzel újabb, mintegy 150 milliós felhasználói tömeg vált kompatibilissé egymással.

A fejlesztő vállalat közölte, hogy hamarosan más azonnali üzenetküldő hálózatokról is elérhető lesz a szolgáltatás: már tesztelik az MSN Messenger modult, emellett dolgoznak még a Yahoo Messenger illesztésének véglegesíthető változatán. Regisztrált ügyfeleik száma nem egészen három hónap alatt meghaladta a kétmilliót, ami nagyon jól jelzi azt, hogy az embereknek mekkora igényük van az egységes üzenetküldő rendszerekre.

Az Aimster a pár soros üzenetek elküldése és a klasszikus csevegés mellett lehetőséget teremt arra is, hogy a felhasználók megosszák egymással a számítógépükön tárolt multimédiás fájlokat. A Napsterrel ellentétben azonban a felhasználók nem adhatnak hozzáférést a milliós közösségnek, csupán a barátaik tölthetnek le MP3 fájlokat vagy videókat.

Az America Online (www.aol.com) és más üzenetküldő szolgáltatások üzemeltetői árgus szemekkel figyelik az Aimster növekedését, de egyelőre nem tesznek semmit. Az AOL képviselője a mostani bejelentés kapcsán elmondta, hogy letöltötték a programot és kipróbálták, de egyelőre nem terveznek ellenlépést, mivel az Aimster nem küld adatokat AIM-en keresztül, csupán a felhasználó IP címét és az egyéb beállításokat tudakolja meg.

Az Aimster vezetője úgy vélte, hogy kiegyensúlyozott kapcsolatot tartanak fenn az AOL-lal. Ezután még azt is hozzátette, hogy más üzenetküldő hálózatok részéről sem tapasztaltak eddig különösebb ellenállást. *PCF*



A nagy érdeklődés miatt problémák adódhatnak a szolgáltatással, írják az Aimster (www.aimster.com) honlapján.

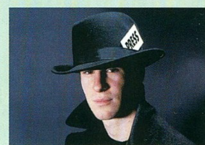
Vámmentes gépek

Magyarország még a kilencvenes évek vége óta sem csatlakozott ahhoz a szingapúri egyezményhez, melynek célja a számítástechnikai és telekommunikációs eszközök nemzetközi kereskedelmének megkönnyítése, a vámok fokozatos ütemben való eltörlése. Úgy tűnik, most azonban fordult a kocka, s hazánk még az év végéig csatlakozik az egyezményhez.

A számítógépeket jelenleg ötszázalékos vám sújtja, ezért a szakemberek szerint az intézkedés által nem következhet majd be drasztikus árcsökkenés. A vámmentesség miatt azonban az államkassza 5-10 milliárdos bevételtől eshet el, ám ezt mégis pótolhatja a kereskedők által behozott gépek mennyiségének növekedése által.

Ahhoz, hogy a fogyasztók számára is markánsan érzékelhető áresés következzen be a számítástechnikai termékek piacán, az ezekre a termékekre kirótt forgalmi adót kellene eltörölni, vagy legalábbis jelentősen csökkenteni.

Szenzáció!



Digitális generációk

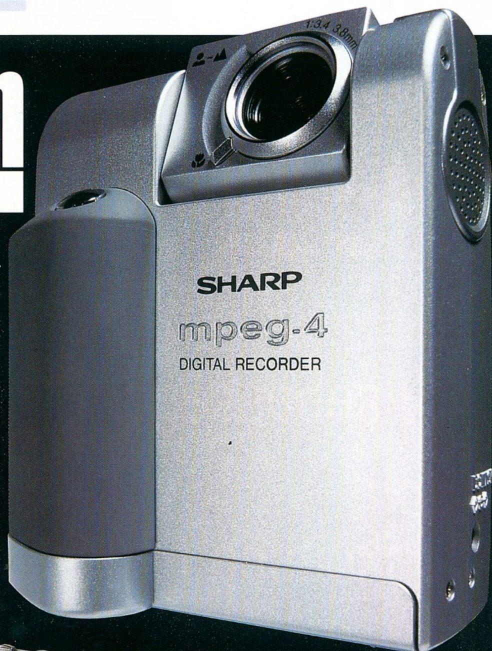
A tavaszi domainliberalizáció után internetes honlapcímek tucatjait kínálják a magukat élelmesnek tartó domainbrókerek, a kereslet azonban elég lanyhának nevezhető, ezért finoman szólva érdekes, hogy miért gondolják, hogy valakinek akár 20 millió forintot is megér a szaki.hu domainnév. A legjobb poén pedig az volt, amikor az egyik ismerősöm a napokban kapott egy levelet, miszerint a vezetéknevével ellátott domainnevet (értsd: kovacs.hu) 20 ezer forintért megvásárolhatja, ha visszahívja ezt és ezt a számot. Hm, rossz lóra tettek, kommentálta az eseményeket... Még néhány évnek mindenesetre bizonyosan el kell telnie ahhoz, hogy a névharc annyira kiéleződjön, hogy bárkinek is megérjen súlyos ezreket, netán százezreket leperkálnia például a koffer.hu honlapcímért.

Sok mindent látott már azonban a világtörténelem, s a számítástechnika terén különösen szerencsétlen dolog lenne jóslatokba bocsátkozni. Csak most tűnt fel, hogy ebben a hónapban van a PC huszonötödik születésnapja. A negyedszázada tett számítástechnikai jóslatokat már jobb nem is idézni... Az IBM pontosan ennyi ideje dobta piacra az első komputert, amivel már olyan embereket céloztak meg, akik nem laboratóriumokban rohangálnak. A mai PC-k már sokkal gyorsabbak és izgalmasabbak, mint elődeik, de amikor a Windows elkezd nyikorogni és az alkalmazások egy ízületi gyulladásos beteghez hasonlóan tápászkodnak fel, kezdesz rádöbbeni, hogy a számítógépek milyen gyorsan öregednek. A vadonatúj PC és az egy éve nyúzott masina közötti teljesítménykülönbség sokkolóan hathat azokra, akik folyamatosan figyelemmel tudták kísérni az áramkörök relatív öregedését. Olyan ez, mint amikor a magyar kettesen ismételték a Szomszédokat és Lenke néni még lelkesen szökellt a boltba a hálószatyrokkal, miközben csütörtök esténként átkapcsolva az egyesre, párhuzamosan már az idős Lenkét láthattuk, amint Almával csendesen üldögél egy kupica pálinka felett a lakótelepi panelban.

De fel a fejjel, a következő hónapban úgyis megmutatjuk, hogyan lehelhetsz újra életet elavult számítógépedbe.

Tech tonik

Összegyűjtöttünk néhányat a közelmúlt legdivatosabb, legfuturisztikusabb, legsikerültebb és legfeleslegesebb hi-tech apparátjai közül, hogy eldönthesd, melyiket kérd karácsonyra.







Aiwa AM-HX50 Personal MD Player

£150 (kb. 65 000 Ft) Aiwa www.aiwa.com

Bár a MiniDisc Japánban hallatlanul népszerű, a világnak ezen a felén sokáig eltartott, míg végre elfogadottá vált. Most, hogy sikerült, szinte számolatlanul sorakoznak a boltokban a MiniDiscek lejátszására is képes termékek. Az Aiwa rendkívül elegáns, fém borítású MD lejátszója bármilyen típusú zenét kiváló minőségben szólaltat meg, nem utolsósorban a három DSL (Dynamic Super Loudness – dinamikus mélyhangkiemelés) módnak köszönhetően – ezt használva úgy lesz hangsúlyosabb a basszus, hogy ennek a magas hangok sem látják kárát. Az LCD-s távirányító könnyen kezelhető, a folyamatos lejátszásról pedig egy 40 mp-nyi zenét tároló „rezgéscsillapító" áramkör gondoskodik. A mellékelt fülhallgatót érdemes lecserélni (úgy néz ki, mint egy pár ezüst fülbevaló) – más gondunk viszont nemigen lesz az Aiwa Personal MD Playerrel.

Sharp VN-EZ1E Internet Viewcam

£375 (kb. 163 000 Ft) Sharp www.sharp.co.uk

Szeretnél egy digitális videokamerát? És jó lenne egy digitális fényképezőgép is? A Sharp Internet Viewcaméval mindkét kívánságod valóra válhat. Könnyedén készíthetsz vele internetes közlésre szánt videofilmeket – elvégre nincs is jobb annál, mint amikor 15 Mb mozgókép letöltése után a barátaid is megnézhetik, mennyire jól érezted magad a hétvégén a vurstliban. A készülék kisméretű, tenyérbe simuló, és a 4x-es zoom segítségével nagyszerű álló- illetve mozgóképek készíthetők vele. A VN-EZ1E a képminőségtől függően akár 17 percnyi MPEG-4 formátumú felvételt is tud rögzíteni a mellékelt 4 Mb-os SmartMedia kártyára, 640x480-as felbontású képből pedig összesen 36-ot tárolhatunk vele. Ha fényképezni és videózni egyaránt szeretsz, de nem akarsz vacakolni bonyolult beállításokkal, az Internet Viewcam ideális választás.

Casio MP3 Wrist Audio Player

£280 (kb. 122 000 Ft) Casio www.casio.co.uk

A következő oldalon bemutatott Samsung-féle MP3 telefon sem semmi, de ha már menet közben is tömörített zenét akarunk hallgatni, létezik egy még ennél is „hordozhatóbb" megoldás. Hogy mi is az? Ez a szerkezet a minden eddigi lejátszónál kisebb, a James Bond filmek stílusát idéző Wrist Audio Player, amely pedig nem más, mint egy Casio órába oltott MP3 lejátszó, vagy éppen fordítva. A szerkezet beépített MultiMediaCardján (MMC) összesen 32 Mb-nyi zenét tárolhatunk, ami nagyjából félórányi (közel) CD minőségű felvételnek felel meg. Más MP3 lejátszókhoz hasonlóan itt sincs mozgó alkatrész, így garantáltan folyamatos, akadozásmentes lesz a zene. A hangminőség elfogadható, a gyors USB-csatlakozás révén pedig percek alatt feltölthetjük a memóriát kedvenc melódiáinkkal.

Sony DVP-F11 DVD Player

169 990 Ft Sony (1) 345 8200 www.sony.com

A DVD előretörésével egyre több érv szól amellett, hogy öregedő VHS magnónkat lecseréljük egy minőségi DVD lejátszóra. De miközben a tévék, a hifitornyok vagy a hangszórók külseje sokat változott az elmúlt időkben, a DVD lejátszók között még mindig sok az unalmas, fekete készülék. Erre gondolhattak a Sony tervezőmérnökei is, amikor megtervezték a cég legújabb DVD lejátszóját. Az ezüstösen csillogó DVP-F11 – amellett, hogy már a külsejével is formabontó kíván lenni – igény szerint akár az oldalára is állítható. A „behúzós" mechanikájú lejátszó nemcsak jól néz ki, a funkciókban sincs hiány: két S-video, két kompozit videokimenet mellett optikai és koax digitális audiokimenetet is találunk rajta. Jól szól, szép a képe, tetszetős a külseje és kevés helyet foglal: a legfontosabb tárgyakból jeles.

Samsung SGH-M100 MP3 Mobile Phone

£300 (kb. 131 000 Ft) Virgin www.virginmobile.com

Régebben csak standard maroktelefonokat vehettünk, ma már viszont a telefonálás lehetőségén túl még sok minden mást is elvárunk a mobilunktól. Például azt, hogy MP3-akat tudjon lejátszani, ahogy a Samsung SGH-M100 is teszi. A fémesen csillogó M100-asnak aktív flipje van a hívások minél könnyebb fogadásához, és rengeteg olyan extrával rendelkezik, ami jól jöhet a mindennapi életben: naptár, határidőnapló, teendők-lista és modem ugyanúgy van benne, az adattovábbitást könnyitő infraportról nem is beszélve. A Samsung telefonja MP3 lejátszóként is megállja a helyét. A zenét a fülbe helyezhető fülhallgatón keresztül halljuk, amely headsetként is funkcionál. A hangminőség kiváló, a basszus még az önálló lejátszókéval is felveszi a versenyt. Az M100 32 Mb-os memóriájába akár kilencórányi zenét is tölthetünk. Az MP3 felvételek között pedig távirányitóval keresgélhetünk.

Casio WQV-1 Wrist Camera

£170 (kb. 74 000 Ft) Casio www.casio.co.uk



A funkciógazdag kvarcóráiról ismert Casio új időmérőjével minden eddiginél távolabb kalandozott az órák eredeti rendeltetésétől – a WQV-1 ugyanis nem más, egy miniatűr digitális fényképezőgép. Bár a Casio óráját külseje alapján valamelyik *Star Trek* epizód kellékének is nézhetnénk, a készülék valóban működik, és akár 100 képet is elraktározhatunk 1 Mb-os memóriájában. A WQV-1 két képtipust ismer: a 16 szinű szürkeskálásat és a merge-et, amikor is két felvételt olvaszthatunk össze egyetlen képpé. A 20x20 mm-es LCD képernyőről egy infravörös adapterrel tölthetjük át a képeket a PC-nkre a mellékelt *WQV Link* szoftver segítségével. A képekhez feliratokat is adhatunk, ha tehát úgy alakul, hogy telefonszámot cserélünk egy csinos hölggyel, egy gyors fénykép mellett a méreteit is elraktározhatjuk. A képminőség nem a legjobb, de itt talán nem ez a lényeg.

Sony D-EJ01 CD Walkman

99 900 Ft Sony (1) 345 8200 www.sony.com



Bár a CD-s walkmanek piaca ma már sokkal szélesebb, mint az Ecseri és a Fény utca együttvéve, nincs is annál bosszantóbb, mint amikor a vonaton vagy buszon utazva CD-t hallgatunk, és a zene a jármű rángatózása miatt állandóan ki-kihagy a fülünkben. Még szerencse, hogy a Sony fejlesztői erre is kitalálták a megfelelő megoldást, és a D-EJ01-et rázkódást kiküszöbölő áramkörrel szerelték fel. A CD Walkman egyébként az egyre közkedveltebb – korábban csak az autóba szerelhető CD lejátszóknál látott – technológiát alkalmazva a behúzós (slot-in) megoldást használja a lemezbetöltésre. A készülék a mai divatirányzatok elvárásait jól követve metálfényt kapott, ami még jobban kiemeli a rendhagyó, de igy is alig 20 mm vastagságú tányérformát. A Sony D-EJ01-hez hasznos kis távirányitó is jár, amellyel sokféle funkciót vezérelhetünk.

Compaq iPAQ 3630 PDA

199 875 Ft Compaq (1) 428 6010 www.compaq.com



Annak ellenére, hogy a PDA-k versenyében jelenleg a Palm és a Psion piaci pozíciói a legjobbak, mások is próbálkoznak legalább részeredmények elérésével. A Compaq az iPAQ PDA változatával nevezett be a viadalra. Ez a digitális titkárnő – mellesleg az első a Microsoft szoftverelte Pocket PC-k sorában – nagyban megkönnyiti napirendünk és ügyes-bajos dolgaink hatékony megszervezését. Az LCD meglepően szép szinű képeket ad, és az automatikusan szabályozott háttérvilágitásnak köszönhetően sötétben is jól olvasható. Az iPAQ-kel képek, videók, sőt még elektronikus könyvek (e-book) is megtekinthetők. A belsejében egy 206 MHz-es processzor mellett 32 Mb RAM gondoskodik a megfelelő teljesitményről, mig a teendőinket az *Excel* és a *Word* lecsupaszitott változatai segitségével végezhetjük el. A Compaq PDA-ja mindössze 180 grammot nyom, akkumulátora pedig egy feltöltéssel 15 óráig birja.

✓ Igen, szeretnék előfizetni a PC Format (A sokoldalú PC magazin) magazinra, a következő számtól kezdve

Vezetéknév ______________________

Keresztnév ______________________

Cím ______________________

____

Irányítószám ______________________

Telefonszám ______________________

E-mail ______________________

Aláírás ______________________

	DVD-vel	CD-vel
1 éves előfizetés	☐	☐
Féléves előfizetés	☐	☐

Kérjük, az alábbi részt töltse ki, amennyiben az ÁFA-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnév ______________________

Cím ______________________

____

Irányítószám ______________________

Telefonszám ______________________

Cégszerű aláírás ______________________

Kiadó
Computer Média

Hogyan fizethetsz elő?

Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

Telefonon:
(1) 467 6720-as telefonszámon mindennap 0-24 óráig.

Faxon:
A mellékelt kupon elküldésével az (1) 457 1125-ös faxszámra.

Postai úton:
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

- ✓ **Akár 41%-ot is megtakaríthatsz a vételárból**
- ✓ **Az újság házhoz érkezik**
- ✓ **Visszafizetési garanciát nyújtunk**

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.

MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

	Normál ár	Előfizetéses ár	Megtakarítás
Féléves előfizetés	11 940 Ft	7 990 Ft	33%
Egyéves előfizetés	23 880 Ft	13 990 Ft	41%

Lemaradtál valamelyik számról?
Keress meg minket, és segítünk!

LEGYEN BÉRELT HELYED A LEGTÁJÉKOZOTTABBAK KÖZT!

Fizess elő a PC Formatra! Már nem csak CD-vel, de DVD-vel is megkaphatod.

Akár kevesebb, mint 1200 Ft számonként!



Már előfizetőnk vagy?

...és ideje frissíteni? Te se tétovázz!



A Zűrmajom esete a GPS-sel

Elveszettnek érzed magad? Azt sem tudod, hol áll a fejed? Csak kóválygosz ide-oda? Akkor éppen ideje, hogy megismerkedj a GPS-sel.

Az emberek évszázadokon át a csillagok alapján tájékozódtak, de ma már a műholdak segítségével akkor is megtudhatjuk, hogy hol vagyunk, ha nem tudjuk megkülönböztetni az Oriont a Nagymedvétől. A legpontosabb berendezésekkel természetesen csak az amerikai hadsereg rendelkezik, de a műholdas helyzetmeghatározás nemcsak hadtestek megtalálásáról vagy rakéták befogásáról szól. A hajók és repülőgépek navigálásától az ismeretlen városokban való közlekedésen át a lopott autók megtalálásáig a GPS berendezések mindenkinek tudnak ajánlani valamit, ráadásul egyre kedvezőbb áron.

A kezdetek

A történet 1964-ben kezdődött, amikor az amerikai haditengerészet öt darab, összefoglalóan Transitnak nevezett műholdat lőtt fel a világűrbe. Mivel csak öt volt belőlük, 100 percbe is beletelt, míg valamelyik megjelent a vevőberendezés felett, és további 10-15 percig tartott, míg a katonák hozzávetőleges információt kaptak a földrajzi helyzetükről. Hajók navigációjára azonban ez is megfelelt, és 1967 után polgári célra is használtak néhány ilyen berendezést. Lassúsága miatt azonban a technológia nem terjedhetett el, ezért 1996-ban teljesen felhagytak a fejlesztésével.

Ha úgy gondolod, Átlag Lívia nem sok hasznát veheti a GPS-nek, ki kell ábrándítsunk – a felhasználók száma a négymilliót is meghaladja.

A NAVSTAR Global Positioning System (röviden GPS, magyarul kb. globális helyzetmeghatározás) már sokkal ambiciózusabb célkitűzésekkel indult útjára. A GPS terveit 1973-ban fogadták el, és ma már 24 műholdat foglal magába, amelyek pontosan meghatározott röppályán keringenek a Föld körül. A helyzetüket úgy jelölték ki, hogy bárhol is legyünk a világon, legalább négy műhold (maximum nyolc) mindig felettünk legyen.

A módszer a következő: mindegyik műhold jelet sugároz, amelyet a vevő fog fel. Mivel a jelek észlelése a földrajzi helyzettől függően némileg eltérő időben történik, a vevő előbb kiszámolja, milyen messze van a műholdaktól, majd a háromszögelés módszerével 10 méteres pontossággal megadja a pontos koordinátákat.

Civil szféra

A GPS polgári felhasználásának kezdeteiről többféle történet forog közszájon. A hivatalos verzió szerint miután a koreai légitársaság orosz légtérbe tévedt 007-es járatát 1983 szeptemberében lelőtték (mind a 269 utas meghalt), Reagan elnök kijelentette, hogy a baleset nem történt volna meg, ha a GPS műholdak jelét mindenki szabadon felhasználhatná.

Ilyen önzetlenek lennének az amerikai elnökök? Nem egészen – az amerikai Nemzetvédelmi Minisztérium már kezdettől fogva számolt a GPS polgári alkalmazásával. A nem baráti országokat természetesen nem akarták megajándékozni a katonai célra is használható műholdas helyzetmeghatározással, így kétféle rendszert terveztek. A Standard Positioning GPS Service (SPS) 100 méteres pontosságú, de mindenki számára elérhető, míg a Precision Positioning Service-t (PPS) csupán a kiválasztottak használhatják.



Ebben a Casio órában beépített GPS-vevő található. A hosszúsági és szélességi fok ismerete azonban nem mindig elég – főleg, ha nincs nálunk térkép.

Zsargon

- **Elérési idő:** Az az idő, amely ahhoz kell, hogy a GPS-vevő érzékelje a műhold jeleit és kiszámolja a koordinátákat.
- **DGPS (Differential GPS):** A DGPS-t használó vevők többféle jelzőrendszer adatait összegzik, így nagyobb pontosság érhető el velük, mint a standard GPS berendezésekkel.
- **GLONASS:** Jóllehet a GPS a legnépszerűbb és legkifinomultabb műholdas helymeghatározó rendszer, nem ez az egyetlen. A GLONASS az oroszok által használt technológia neve.
- **NAVSTAR (Navigation Satellite Timing And Ranging):** A GPS műholdak hivatalos elnevezése.
- **NMEA (National Marine Electronics Association):** Ez a szervezet határozta meg azt a szabványt, melynek révén a GPS-vevők kommunikálni tudnak más hardverekkel.
- **SA (Selective Availability):** Az Egyesült Államok korábban „szelektív elérhetőséget" alkalmazott annak érdekében, hogy a civilek által használt GPS csak 100 m-es pontosságot tegyen lehetővé. Ez év májusában a korlátozást feloldották, így már csak bizonyos országokra maradt érvényes.
- **Állomás (Waypoint):** Valamilyen szempontból érdekes hely, amelyet eltároltunk vagy megjelöltünk a GPS-vevőnk memóriájában. Ennek legtöbbször két oka lehet: vagy vissza akarunk térni ide, vagy keresztül akarunk menni rajta.

Illusztráció: Eddie Bowen

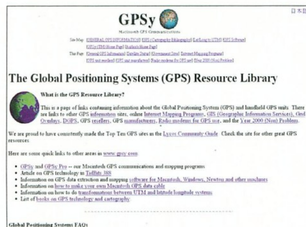
A mai állapot szerint az SPS-t országonként lehet ki-be kapcsolni (ez a Selective Availability, vagyis a szelektív elérhetőség), míg az amerikaiak szövetségesei – ebbe a kategóriába tartozunk mi magyarok is – maximálisan kihasználhatják a GPS-technológia pontosságát. Persze csak akkor, ha nem utaznak mondjuk Kubába vagy Líbiába.

A kínálat

Ha még mindig úgy gondolod, hogy Átlag Lívia nem sok hasznát veheti a GPS-nek, ki kell ábrándítsunk – a felhasználók száma a négymilliót is meghaladja. Az elemzők szerint a GPS-piac hamarosan megduplázódik, és 2003-ra várhatóan 10 milliárd fontot (kb. 4 350 000 000 000, vagyis 4 billió 350 milliárd Ft) ér majd.

A GPS tehát hatalmas siker, de a legolcsóbb készülékeket azért nem biztos, hogy érdemes megvenni. A Magellan GPS 310 például megmutatja, merre megyünk, mekkora távolságot tettünk meg és milyen sebességgel haladunk, ami hasznos lehet, ha hozzá vagyunk szokva az efféle navigációhoz, és van nálunk egy jó térkép. Mindez már 100 font (kb. 43 500 Ft) körüli összegért is a miénk lehet, ám a legtöbbünknek ez talán kissé fapados megoldás.

A jobb GPS-vevők térképet is meg tudnak jeleníteni. Ilyen a 200 fontba kerülő (kb. 87 000 Ft) Garmin eMap, amely kisebb, mint egy átlagos PDA, és csupán 190 g-ot nyom, de így is rengeteg mindent tud.



Bár a GPS Resource Libraryt láthatóan nem frissítik valami gyakran, azért így is sok hasznos linket tartalmaz a téma iránt komolyabban érdeklődőknek.

A szürkeskálás képernyőjén megjelenített térképen pontosan láthatjuk, hol vagyunk, így nem kell a szélességi és hosszúsági fokok számolgatásával bajlódni. Az eMap bárhol használható: csak meg kell venni az adott terület térképét tartalmazó CD-ROM-ot, majd az adatokat rátölteni a készülékre, és már indulhatunk is.

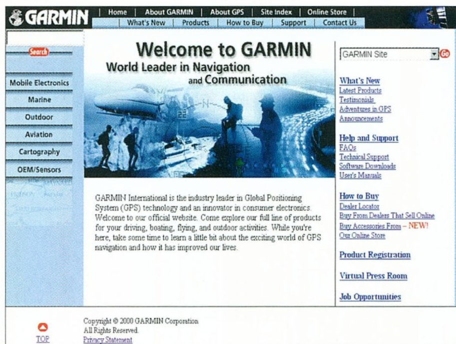
A GPS „autós" felhasználási területei rendkívül szerteágazóak. A Psionokhoz közvetlenül csatlakoztathatunk egy vevőegységet, így ha olyan területen vagyunk, amelynek rendelkezésre áll a térképe, akár utcára pontosan is meghatározhatjuk a helyzetünket.

Vezetés közben persze nem túl kényelmes állandóan egy apró képernyőt nézegetni. A Sony StreetMate-et PCMCIA interfészen keresztül már a laptopunkhoz is hozzáköthetjük. Ez a készülék szintén „utcapontosságú", de kérésre hangos utasításokat is tud adni („Itt balra!", „A következőnél jobbra!" stb.).

Ha a pénz nem akadály, ne adjuk alább a Garmin StreetPilot GPS ColorMapnél. Ez a műszerfalra szerelhető szerkezet színes képernyőjén nemcsak az útvonalat tudja megmutatni, de a környéken lévő hoteleket, benzinkutakat, boltokat vagy kórházakat is feltünteti. Ha pedig külföldre készülünk, csak megvesszük az adott országra vonatkozó adatkártyát, és a StreetPilot segítségével úgy fogjuk ismerni a távoli városokat, mintha csak ott születtünk volna.

Ha a közeljövőben nem is tervezed egy jobbfajta GPS-vevő beszerzését, egy-két hasznos szoftverről már most gondoskodhatsz. Az *InfoMap 7* (**www.directions.ltd.uk/products.htm**) például önmagában is használható mint PC-s útvonaltervező, és később, ha már GPS-ünk is lesz, még jobban ki tudjuk használni a képességeit. Ekkor ugyanis a PC képernyőjén folyamatosan nyomon tudjuk majd követni, hol tartunk, mi több, utunk egyes állomásait rögzíthetjük és vissza is játszhatjuk. A *Route 66* (**www.elstead.co.uk/d/r66gb.htm**) hasonló szolgáltatásokat nyújt: egymillió utcanevet tárol és összesen több mint 36 000 helyi látványosságra, hotelre vagy étteremre hívja fel a figyelmet.

És hogy mi várható a jövőben? A tervek szerint extra frekvenciák alkalmazásával tovább növelik a GPS eszközök pontosságát. És amint a digitális helymeghatározók még olcsóbbá és kisebbé válnak, egyre több laptopban, PDA-ban és mobiltelefonban találkozunk majd velük. Úgy tűnik, az autós térképek napjai végleg meg vannak számlálva. **PCF**



Az egyik legismertebb GPS-gyártó, a Garmin weboldalát (www.garmin.com) **mindenképp keressük fel, mielőtt beruházunk egy GPS-vevőbe.**

GPS a neten

A GPS alkalmazási területei
Még mindig nem döntötted el, kell-e neked GPS? Ezen az oldalon sokféle felhasználási javaslatot találsz, és a katonai alkalmazásokról is olvashatsz.
www.geocities.com/WallStreet/Floor/8106/Applications.htm

21Store
A 21Store nevű online bolt sok minden egyéb mellett GPS berendezéseket is árul. A legérdekesebb talán a GPS-vevővel kombinált Casio óra.
www.21store.com

GPSS
Az itt található GPS szoftver rövidsége miatt egyrészt hamar letölthető, másrészt úgy tűnik, hogy a szerzők nem is akarnak meggazdagodni rajta.
www.gpss.co.uk

Általános GPS információ
Tudni akarod, hogyan működik a GPS? Ezen az oldalon közérthetően, lépésről lépésre magyarázzák el a működését.
www.trimble.com/gps

Adventure Shop
Ebben az online szaküzletben a Garmin GPS-ek teljes választékát megtaláljuk, a kiegészítőkkel együtt.
www.adventureshop.co.uk

GPS World Home Page
Tanulságos cikkeivel, vásárlási tanácsaival, híreivel és termékismertetőivel ez az oldal remek kiindulási pontként szolgál a GPS iránt érdeklődők számára.
www.gpsworld.com

Fugawi
A Fugawi kiváló navigációs és útvonaltervező szoftvereket készít GPS-felhasználóknak. Ezen az oldalon mindent megtudhatunk a cégről és a termékeiről.
www.fugawi.com



Milyen kicsi a világ – mondta a Zűrmajom, és a GPS iránti lelkesedésében levett a polcról egy földgömböt.



Fotó: Pete Canning

ILYEN LESZ AZ internet

Vedd ki a gépedből a modemed, tisztítsd meg a rárakódott portól (puha szőrű kefével a chipek közé is beférsz), majd ünnepélyesen hajítsd ki az ablakon – legalább a halála legyen szép.

A Z ANALÓG MODEMEK LASSÚSÁGA MIATT A WEBLAPTERVEZŐK SAJNOS nagyon szűkös lehetőségekkel rendelkeznek az elkápráztatásunkra. Hiába beszél mindenki a multimédiáról, ha egy nagyobb oldal modemmel való letöltése olyan, mintha pipettával próbálnánk meg gyepet locsolni. Széles sávú internet-hozzáférés révén viszont a weblapok végre szárnyakat kaphatnak. A net gyorsabbá, szórakoztatóbbá, interaktívabbá, egyszóval hasznosabbá válik. A széles sávú elérés két szempontból is előrelépést jelent: egyrészt nagyon gyors (kb. tízszer gyorsabb az 56K-s modemekhez képest), másrészt állandó kapcsolatot jelent, vagyis a telefonszámlánk nem fog minden böngészéssel töltött éjszaka után megkétszereződni. A korlátlan hozzáféréstől eltérően itt nem kell napszakokhoz kötni az internetezést és nem kell 300-szor újratárcsáznunk a szolgáltatót a bejelentkezéshez.

Az Excite@Home (www.home.com) nevű amerikai vállalat által végzett felmérés szerint a széles sávú hozzáférés alapjaiban változtatta meg az emberek internetes szokásait: az ilyen felhasználók kétszer nagyobb eséllyel hallgattak internetes rádiókat, 116%-kal gyakrabban néztek online videoklipeket, 70%-kal többször szánták rá magukat egy-egy program letöltésére és 170%-kal sűrűbben néztek mozielőzeteseket.

Az amerikai felhasználók a játékokban is kamatoztatják a széles sávú elérés előnyeit. A hatalmas sebesség miatt a szerencsés (gyakran LPB-nek, vagyis low ping bastardnak nevezett) tengerentúli gamerek akkora előnyre tesznek szert az online deathmatchek során, hogy már szinte bosszantóan egyoldalú a velük való játék. És nem csak a játékokról van szó. A folyamatos adatátvitelű (streaming) zenei fájlok többé nem úgy hangzanak, mintha egy csapat részeg egymást legyűrve próbálna beleénekelni egy szócsőbe, és a videoklipek sem lesznek már soha olyan aprók, hogy eltakarja őket az egérmutató. Az animációt is tartalmazó weboldalak végre nem jelentenek hosszú percekig tartó elfoglaltságot a modemünknek, egy 150Mb-os játékdemó vagy patch letöltése pedig sokkal kézzelfoghatóbb lehetőséggé válik, mint eddig. Nem viccelünk: akinek néhány éven belül nem lesz széles sávú internetelérése, azt messziről ▶

„Széles" határok



Zendülés!



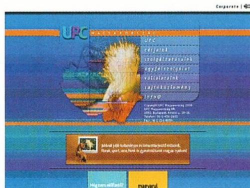
Peoplesound (www.peoplesound.com) **Ha új zenéket keresünk, először itt érdemes próbálkozni.**

A kimeríthetetlen zenei kínálat sokat segített az internet elterjesztésében, de MP3-ak letöltésével korlátlan hozzáférés nélkül nem érdemes kísérletezni. Broadband hozzáférés esetén viszont anélkül hallgathatunk bele a zeneszámokba, hogy le kellene töltenünk őket. A saját zenéjüket ingyen kínáló előadók között rengeteg a tehetség, és néhányuk a net segítségével már el is érte, amit akart: a Darude *Sandstorm* című slágere először az internetezők között vált slágerré.

Ha a kereskedelmi rádiók által kínált zenékből elegünk van, hatalmas választékot találunk online rádióadókból. Bármilyen zenét is szeretünk, a Live365 (www.live365.com), a RealGuide (realguide.real.com) és a Shoutcast (www.shoutcast.com) oldalain biztosan megtaláljuk a nekünk valót.



A Matáv weboldalán (www.matav.hu) megnézheted, hogy Budapest mely területein érhető el az ADSL.



Az UPC azt ígéri, egyre több magyar várost kapcsol be netes rendszerébe. Az ígéret szép szó…



Vidéken laksz? Van egy felesleges parabolaantennád? Akkor a műholdas kapcsolat épp neked való.

elkerüli az ellenkező nem és az utcában lakó gyerekek gúnyverseket fognak faragni róla.

Háttér

A széles sávú hozzáférés az esetek legnagyobb részében kétféle technológiát jelent: az egyik az ADSL, amely a meglévő vezetékes telefonhálózaton alapul, valamint a kábelmodem, amely a kábeltévés hálózat infrastruktúráját használja ki. A két rendszernek vannak ugyan eltérései, abban viszont megegyeznek, hogy mindkettő elképesztően gyors hozzáférést biztosít.

Az ADSL az Asynchronous Digital Subscriber Line (aszinkron digitális előfizetői vonal) rövidítése. A technológia a telefonvonal megosztásán alapul: az egyik részen bonyolódnak a telefonhívások, míg a másik megmarad az internet számára. A szolgáltatás igénybevételéhez azonban egy meghatározott távolságon belül kell lakni a telefonközponthoz, és a szolgáltatónak is komoly műszaki fejlesztéseket kell végrehajtania az adott központban. Meglévő infrastruktúra mellett a vonal telepítése már egyszerű: tulajdonképpen ugyanaz történik, mint ISDN vonal kiépítése esetén (az ISDN megléte egyébként nálunk előfeltétele is az ADSL-nek): kijön a szerelő, egy dobozt szerel a telefonos csatlakozóhoz és beszereli a gépünkbe az ADSL modemet.

Ha inkább kábeles kapcsolatot szeretnénk, először is olyan helyen kell laknunk, ahol van korszerű kábeltévés hálózat. Ezeket szerencsés esetben már felkészítették az internetre, így a vezetékeken a műsoron kívül számítógépes adatok is utazhatnak oda-vissza a gépünk és a szolgáltató között. Az ADSL-hez hasonlóan a hozzáférés itt is villámgyors és állandó, a kábelmodemeknek azonban olyan borsos az áruk, hogy gyakran jobban megéri bérelni őket.

A zenei fájlok többé nem úgy hangzanak, mintha egy csapat részeg énekelne bele egy szócsőbe.

A széles sávú internetnek nálunk jobbára csak ez a két lehetősége van, de a gyártók tőlünk nyugatra azokra is gondoltak, akiknél nincs kábeltévés hálózat és az ADSL sem elérhető. Az Europa Online nevű cég műholdas hozzáférést kínál, ami mindenütt hozzáférhető, viszont parabolaantenna szükséges hozzá. Az ADSL-lel és a kábeles kapcsolattal ellentétben itt a régi modemünket is meg kell tartanunk, mivel az elérni kívánt webhelyek címét a hagyományos módszerrel továbbítjuk az ISP-nknek, és csak az eredmény érkezik műholdon keresztül, akár 2Mb/s-os sebességgel.

A széles sávú elérés körülbelül 512Kb/s-os letöltési sebességet jelent. Ez nem az elméleti határ – létezik gyorsabb technológia is, viszont ennél nagyobb sebesség esetén már aránytalanul nagyok a költségek. Bármilyen jól is hangzik ez a fél Mb másodpercenként, nem szabad elfelejteni, hogy a széles sávú szolgáltatások ún. versenyző üzemmódban működnek, vagyis ugyanazt a csatornát esetenként akár 50 ember is használhatja. Ha tehát mindenki egy időben van fenn a neten, a sebesség ennek megfelelően csökkenhet. A gyakorlatban azonban ez ritkán okoz problémát, hiszen – mivel always-on, vagyis folyamatos kapcsolatról van szó – ritkán böngészik mindenki egyszerre. A feltöltési sebesség természetesen sokkal kisebb, általában 64 vagy 128Kb/s – a legtöbbünk számára azért ez is bőven elég.

Sokkal több aggodalomra adhat okot a biztonság kérdése, hiszen folyamatos kapcsolat mellett könnyű zsákmány lehetünk a hackerek számára. Nem árt, ha megpróbáljuk a saját eszközeinkkel megvédeni magunkat a betolakodóktól – a ZoneAlarm (www.zonelabs.com) tűzfal-



A www.pcformat.hu-**n friss híreket, hasznos ötleteket kaphatsz. Van néhány rossz vicc is.**

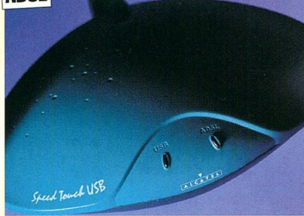
Miről is van szó

Jóllehet, mostanában talán az ADSL-nek van a legjobb sajtója, ez még nem jelenti, hogy ez az egyedüli széles sávú technológia. A kábeles hozzáférés hasonlóan nagy sebességet kínál, és akiknek ez sem jelent alternatívát, még mindig választhatja a műholdas kapcsolatot. Ne feledkezzünk meg az ISDN-ről sem, amely, bár közel sem olyan gyors, mint az ADSL vagy a kábel, 128Kb/s-ot azért így is el lehet érni vele (két csatorna esetén).

A legtöbb felhasználó számára a lakóhely dönti el, melyik széles sávú technológiát választja. Az ADSL egyelőre csak Budapest és Szeged egyes területein érhető el, és a kábeltévés hálózatok sem mind alkalmasak internetezésre. Ha valaki nem akar elköltözni pusztán az internet miatt, a műholdas hozzáférés vagy az ISDN jelenthet megoldást. A szoftverkörnyezet is akadályt jelenthet: az ISDN kártyák Linux alatt is használhatók, de az ADSL vagy a kábeles kapcsolat egyelőre csak Windows 98, 2000 vagy Millennium Edition alatt működik.

A lényeg tehát, hogy a lehetőségek, az előnyök és a költségek számbavételével magunknak kell meghoznunk a döntést. Íme a választék:

ADSL



Pro: Folyamatos kapcsolat • Adatforgalomtól független előfizetési ár • 384Kb/s-os fel-, 64Kb/s-os letöltés (pl. NetExpressz I)
Kontra: Egyelőre csak Budapest és Szeged egyes részein • Meglévő ISDN vonal kell hozzá
Ár: Egyszeri díj 45 000 Ft, havi díj 15 000 Ft (listaár) + internet szolgáltatás díja (kb. 15 000 Ft)
Hardver: ADSL modem (az előfizetéshez adják)
Részletek: www.matav.hu

Kábelmodem



Pro: Több helyen érhető el, mint az ADSL • 300 Kb/s-os letöltési sebesség • Egyszerű telepítés
Kontra: Csak kábeltévés hálózatokon hozzáférhető • Drága modem
Ár: Br. 25 000 Ft belépési díj, br. 8750 Ft havi díj (szolgáltatótól függően)
Hardver: Kábelmodem és hálózati kártya
Részletek: www.broadband.hu, www.tvnet.hu


Nincs meg a tékában a *Ryan közlegény megmentése*? Akkor nézz meg valamit a www.atom.com-on.

Ha nincs fenn a gépeden a Shockwave plug-in, az olyan, mintha kínai tornacipőben indulnál neki a Magas-Tátrának (megtörtént eset).

programjával például sok fejfájástól óvhatjuk meg magunkat.

Mit, hol, miért

Miután bevezették a széles sávú internetkapcsolatot, felmerülhet a kérdés, hogy mihez kezdjünk vele. Nos, például lenyomhatunk egy gyors *Quake* deathmatchet. A hagyományos modem szorításából kiszabadulva pingünk mindenkiénél alacsonyabb lesz, így komoly előnyt élvezünk a többiekhez képest. Éppen ezért nem is mindenképpen a fair play netovábbja az efféle játék, de az vesse ránk az első követ, aki nem próbálja ki.

Ha analóg modemmel akarjuk megnézni a QuickTime weboldalának (**www.apple.com/quicktime**) mozielőzeteseit, be kell érnünk egy bélyegkép nagyságú ablakkal, amelyben háromórányi letöltés után jelenik csak meg valami. Széles sávú kapcsolattal ellenben egyből a legnagyobb képernyőméretre kattinthatunk, és azonnal el is kezdődik a film. A site-ról kiindulva olyan online is sugárzó TV-adókat is felkereshetünk, mint a BBC World, a CNN vagy az ESPN.

Mielőtt legközelebb DVD-t rendelnénk, moziba elmennénk vagy kivennénk egy filmet a tékából, látogassunk el a Video Detective weboldalára (**www.videodetective.com**), ahol kiváló minőségű előzeteseket nézhetünk meg a legújabb filmekről. Ha olyan filmekre vagy kíváncsi, amelyek sohasem jutnak el a multiplexekbe, elsősorban az Atom Films (**www.atomfilms.com**) és az iFilm (**www.ifilm.com**) anyagait ajánljuk. A széles sávú internetben rejlő lehetőségekre gondolt a Shockwave.com (**www.shockwave.com**) is, amikor hatalmas összegekről szóló szerződéseket kötött Tim Burtonnel, a *Batman* rendezőjével, valamint Trey Parkerrel és Matt Stone-nal, akik a *South Park*-ot jegyezhetik a nevük mellett.

Ha így megy tovább, az idegesítő flashes hirdetések sehol sem hagynak majd nyugodni minket.

A rajzfilmek ugyancsak megtáltosodnak, ha lehetőségünk van széles sávon nézni őket. Ebben a műfajban elsőként a Camp Chaos (**www.campchaos.com**) és az Icebox.com (**www.icebox.com**) nevét kell megemlíteni. Az előbbi hely leginkább a Metallica-ellenes éllel íródó *Napster Bad!* sorozatról ismert, míg az Icebox .comon olyan műremekekkel találkozhatunk, mint a *Futurama* és a *King Of The Hill* alkotóinak új munkája, a *Zombie College*.

A webcastokról, vagyis az élő internetes tévéadásokról rengeteget beszélnek, a legtöbb felhasználó mégsem érti, mire fel ez a nagy lelkesedés. A mozgóképek ugyanis rendszeresen megszakadnak, és elég az átlagosnál valamivel nagyobb ne-

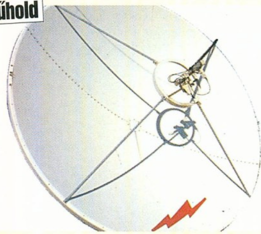
Féktelenül


Egy-két éve még megmosolyogtuk, ha a játékfejlesztők egy-egy 30Mb-os demó letöltésére próbáltak rávenni minket, széles sávú kapcsolat birtokában viszont semmi abszurd nincs az ilyesmiben. A legújabb *Internet Explorer* vagy egy windowsos szervizcsomag letöltése többé nem teszi próbára a béketűrésünket, játékdemókból pedig a leghosszabbakat is néhány percen belül a merevlemezünkre varázsolhatjuk.

Online tárterületet már jó ideje foglalhatunk magunknak, de a modemek nagyon lassúak voltak ahhoz, hogy igazán kihasználhassuk a web alapú tárolóhelyek előnyeit. Gyors kapcsolat esetén viszont az I-Drive-hoz (**www.idrive.com**) vagy az Xdrive-hoz (**www.xdrive.com**) hasonló szolgáltatások értékes megabyte-okkal gazdagíthatják a merevlemezünket – egyetlen fillér kifizetése nélkül. Az Xdrive még arra is képes, hogy az Intézőben cserélhető háttértárként tüntesse fel magát.


I-Drive
(www.idrive.com) **Korlátlan kapacitású online tárterület – ingyen.**

Műhold

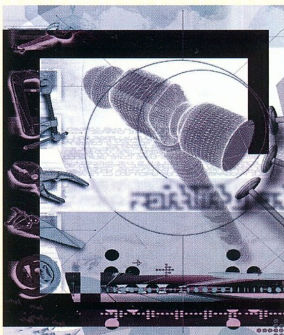


Pro: Mindenhol elérhető • 2Mb/s-os letöltési sebesség
Kontra: Drága hardverek kellenek hozzá • ...és a modemet is meg kell tartani • A parabolaantennának nagy hely kell • Nem állandó a kapcsolat
Ár: Havi 4000 Ft
Hardver: Astra műholdvevő • PCI szatellitkártya (kb. 85 000 Ft)
Részletek: www.europeonline.com

ISDN



Pro: Gyorsabb, mint a modem • Két további telefonszám
Kontra: Nem állandó kapcsolat • A hívások költségét is állnunk kell • Az árához képest lassú
Ár: Br. 19 900 Ft belépési díj, br. 4500 Ft havi díj + internet-előfizetés
Hardver: ISDN kártya (az előfizetéshez adják)
Részletek: www.matav.hu



„Széles" határok



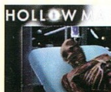
Élő adás



Az NME.com webes műsorában interjúk és élő koncertek is láthatók. Archiválják őket, így soha nem fogunk lekésni róluk.



A BBC News kitűnő weboldalán (news.bbc.co.uk) a legújabb híreket RealVideóban is megnézhetjük.



Az Apple QuickTime site-ján (www.apple.com/quicktime) mindig megtalálhatók a híresebb stúdiók legfrissebb filmelőzetesei.

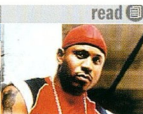


A Video Detective (www.videodetective.com) oldalán jó minőségű traileréket láthatunk a legújabb mozi- és videofilmekből, valamint DVD-kből.



A Microsoft az új *Media Player*-rel egyszerre akarja bedarálni a *RealPlayer*-t és a *QuickTime*-ot.










Hajdanában, amikor még a Most Wanted volt a legjobb műsor az MTV-n, nem is gondoltuk volna, hogy a launch.comról sok évvel később valami miatt pont ez jut majd az eszünkbe.

A széles sávú csatornákon keresztül oly mértékben zúdul ránk az információ, hogy nincs mese, fel kell vennünk a kígyóbőr nadrágunkat.



tes forgalom, hogy teljességgel nézhetetlenné váljanak. A széles sávú elérés itt is azonnali javulást eredményez: a kép és a hang tökéletes minőségűvé válik. A web alapú tévéadások között koncertfelvételeket és sztárinterjúkat (**www.nme.com/webcasts**) ugyanúgy találunk, mint külföldi csatornák műsorát (**www.foreigntv.com**) vagy éppen élő közvetítéseket különböző rockfesztiválokról (**www.meanfiddler.com**). Az sem baj, ha lemaradunk valamelyik élő adásról, mivel a legnépszerűbb eseményeket rendszeresen archiválják. A legfrissebb webcastokról naprakész információkat szerezhetünk a Real.com nevű oldal Broadband Guide-jában (**realguide.real.com/broadband**), a Windows Media oldalán (**windowsmedia.com/mediaguide**) és a Launch.comon (**www.launch.com**). Kimondottan a széles sávú hozzáférést használók igényeit és lehetőségeit figyelembe vevő magyar site-ok egyelőre nem nagyon léteznek, hiszen ehhez még nem értek meg a feltételek. A helyzet azonban hamarosan megváltozik, és a nagyobb sebesség, valamint az állandó kapcsolat előnyeit minden bizonnyal az internetes kereskedelemmel vagy tartalomszolgáltatással foglalkozó cégek is fel fogják ismerni.

Hozzávalók

Hiába gyors az internetes kapcsolatunk, megfelelő szoftverek nélkül nem sokat érünk vele. A Macromedia Flash plug-inje



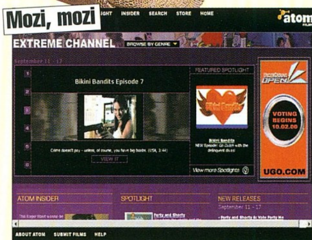
A Mean Fiddler „Az élő zene forrásának" nevezi magát. Megnyerő ez a szerénység.

Mozgalmas képek

Felejtsd el a bélyeg nagyságú, borzalmas hangminőségű online videoklipeket! Broadband interneteléréssel kiváló képminőség és kristálytiszta hang mellett nézhetsz mozgóképeket a neten. A választék zavarba ejtően széles: idétlen rajzfilmektől kezdve autóversenyeken keresztül a legújabb Britney Spears videóig mindent megnézhetsz. Rockkoncerteket élvezhetsz kedvenc karosszékedben ülve, sztárpletykákat hallgathatsz és... szóval... megismerheted a vasúti terepasztalok varázslatos világát (**www.broadcast.com/broadband/personal_interest/trains/**).

A broadbandre optimalizált mozgóképes anyagok új fejezetet nyitottak az internet történetében, de a fejlődés még korántsem ért véget. A filmstúdiók jelenleg is kísérleteznek a digitális filmterjesztés lehetőségeivel, és nincs messze az idő, amikor saját desktopunkon nézhetjük végig a legújabb sikerfilmeket. A tévécsatornák ugyancsak nagy fantáziát látnak az online sugárzásban: a **www.broadcast.com/broadband/television** címen ízelítőt kaphatunk a jelenlegi kínálatból.

Mozi, mozi

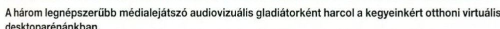


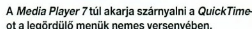
Mint a *Baljós árnyak* körüli felhajtás is mutatja, a netezők imádják az előzeteseket. Az Apple-féle QuickTime site-on (**www.apple.com/quicktime**) mindig megtaláljuk a legújabb hollywoodi filmek traileréit. Ha a független vagy a rövidfilmeket szeretjük, az Atom Films (**www.atomfilms.com**) vagy az iFilm (**www.ifilm.com**) weblapján nézzünk szét. A digitális technológiák térhódításának köszönhetően egyre többen készítenek saját filmeket – itt akár a jövő Spielbergjeit is felfedezhetjük.

Klipkörút



Megtörtént már, hogy videoklip-rendezők „nagyfilmes" hollywoodiak lettek: David Fincher (*Hetedik, Harcosok klubja*) Madonna videóival vétette észre magát, Spike Jonze a Beastie Boysszal dolgozott, mielőtt elkészítette volna a *Sivatagi cápákat* és a *John Malkovich menetet*. Videoklipeket rengeteg helyen nézhetünk, pl. a **www.launch.com** és a **www.windowsmedia.com** oldalon. Az előadók site-jai is érdekesek lehetnek: a Radiohead (**www.radiohead.com**) és a U2 (**www.u2.com**) is ott van a neten.


A három legnépszerűbb médialejátszó audiovizuális gladiátorként harcol a kegyeinkért otthoni virtuális desktoparénánkban.


A *Media Player 7* túl akarja szárnyalni a *QuickTime*-ot a legördülő menük nemes versenyében.

(www.macromedia.com/software/flash player) nélkülözhetetlen, de ha semmiből sem akarunk kimaradni, nem árt letöltenünk a *RealPlayer 8*-at (www.real.com), a *QuickTime*-ot (www.apple.com/quick time) és a *Windows Media Player 7*-et is (www.windowsmedia.com).

Három különböző lejátszóprogramra azért van szükség, mert a web egyelőre nem alakította ki a maga multimédia-szabványát. A legtöbb mozielőzetes QuickTime formátumban nézhető meg, míg a streaminges videókat többnyire RealVideóban teszik közzé. Ezt az egyensúlyt próbálta meg a maga javára billenteni a Microsoft a maga Windows Media formátumával, amely a legtöbb esetben tisztább hangot és jobb képminőséget jelent, mint a RealVideo – a verseny azonban még korántsem lefutott. A *RealVideo 8* például hatalmas előrelépést jelentett az előző verziókhoz képest, és mostantól már a QuickTime-ban közzétett filmeket is megnézhetjük vele. Jelenleg kizárólag a site üzemeltetőjétől függ, hogy melyik szabványt támogatja, bár nem ritka az sem, hogy az adott oldal anyagai *RealVideo*-val és a Windows *Media Player*-ével is megnézhetők.

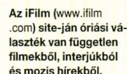
Még azelőtt meghallgathatjuk a jövő sztárjait, hogy a lemezük a boltokba kerülne.

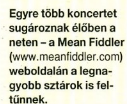
A live365 segítségével a legelszálltabb zenét játszó és legeldugottabb online rádiók is befoghatók.

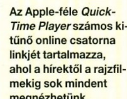
Akkor hát végleg bealkonyult volna a tévének? Nem egészen. A Flash animációk teljes képernyős módban is tökéletesek maradnak, a RealVideo és a Windows Media viszont nagy sávszélességet használva is láthatóan darabos (kb. olyan, mintha egy többször másolt VHS filmet nézne az ember). A látvány össze sem hasonlítható mondjuk az RTL Klub Híradójának képminőségével, de a tömörítési technológiák fejlődése sokat javíthat a helyzeten, és nincs messze az idő, amikor a (széles sávú elérést feltételező) online mozgóképek legalább ugyanolyan jó minőségűek lesznek, mint az otthoni tévénk.

A zene ugyanúgy profitál a széles sávú hozzáférésből, mint a mozgóképes fájlok. A gyors kapcsolat révén azonnal meghallgathatjuk a minket érdeklő MP3-akat, ahelyett hogy le kellene töltenünk őket. A Peoplesound.comhoz hasonló site-ok kiapadhatatlan forrását adják a legkülönfélébb zenei felvételeknek. Az itt tárolt anyagok olyan új együttesektől származnak, amelyek ugródeszkaként használják az internetet, így még azelőtt meghallgathatjuk a jövő sztárjait, hogy a lemezük a boltokba kerülne (a Darude nevű együttes *Sandstorm* című sikere például egy MP3-akat kínáló website révén vált ismertté). Az MP3.com (**www.mp3.com**) még ennél is tovább megy: My MP3 néven futó szolgáltatása keretében kedvenc CD-s zeneszámainkat feltölthetjük egy adott tárterületre, így a világ bármelyik pontján viszszahallgathatjuk őket. Az online rádióadók széles sávú hozzáférés esetén komoly versenytársaivá válnak hagyományos társaiknak. Ha valakinek nem felelne meg a magyar kínálat, a Shoutcast weboldalán (**www.shoutcast.com**) többezernyi streaminges rádióadó közül választhat.

Bá, boci!


Az iFilm (www.ifilm .com) site-ján óriási választék van független filmekből, interjúkból és mozis hírekből.


Egyre több koncertet sugároznak élőben a neten – a Mean Fiddler (www.meanfiddler.com) weboldalán a legnagyobb sztárok is feltűnnek.


Az Apple-féle *QuickTime Player* számos kitűnő online csatorna linkjét tartalmazza, ahol a hírektől a rajzfilmekig sok mindent megnézhetünk.


A *Zombie College*, a *Futurama* és a *King Of The Hill* alkotóinak legújabb műve csak egy a www.icebox.com-on található flúgos rajzfilmsorozatok közül.

Kukkerek

A *Big Brother* (**www.bigbrother.terra.com**) sikere rendkívül népszerűvé tette a webcames oldalakat. Egy részük csak „kukkolós" site (**www.jenni cam.com, www.voyeurdorm.com** stb.), de vannak valódi gyöngyszemek is. A Cammunity (**www.cammunity.com**) oldalán rengeteg linket találunk a világ különböző részein felállított webes kamerákhoz. A webcamek némelyikét mi is irányíthatjuk a böngészőnk segítségével. A belváros forgatagát mutató webes kamera szintén minden főváros honlapján található.

Nemzeti sport

A magyar sportesemények online közvetítése még várat magára, ezért be kell érnünk a külföldiekkel. Az ESPN (**www.espn.com**) oldalán kosárlabdától autóversenyig sokféle sportközvetítésbe belenézhetünk, és a Eurosport (**www.eurosport.com**) is egyre több összefoglalót tesz elérhetővé a neten. A Yahoo!-ra mindig lehet számítani, és nincs ez másképp az online sportközvetítések terén sem. A cég által üzemeltetett **www.broadcast. com/broadband/sports**-nak csupán egyetlen baja van: nagyon amerikai.

Zenebutik

Az élő koncertek hangulatát otthon is átélheted, ha lelocsolod magad sörrel, elnyomsz néhány csikket a szőnyegen és rákapcsolódsz a netre. Aki szereti az angol alternatívokat, keresse fel a Channel Fly oldalát (**www.channelfly.com**), az amerikai zenék kedvelőinek viszont a LiveConcerts.com (**www.liveconcerts.com**) és a Sonicnet (**www.sonic net.com**) ajánlott. Az NME oldala (**www.nme.com**) szintén jó, és megvan az az előnye, hogy időnként igazi sztárok is fellelhetők rajta.

Na és én?

Mit tegyünk, ha előreláthatólag nem lesz broadbandünk?

Azok, akik a legközelebbi itatóhelytől is kétnapi járóföldre laknak, még jó darabig nem fogják élvezni az ADSL vagy a kábeles kapcsolat áldásait. A műholdas hozzáférés bárhol megoldható, de az árát egyelőre nem igazán az átlagos felhasználóhoz szabták. Az internetkapcsolatodat azonban így is sokféle módon gyorsíthatod. Ha például még mindig 28,8-as modemet használsz, ideje lecserélned egy 56-osra – hidd el, nem fogod megbánni.

A modemhez mindig töltsük le a legújabb meghajtóprogramot és telepítsük a firmware (a modem ROM-jában található programkód) javításait is. Ha ez megtörtént, csökkentsük a lehető legkisebbre az internetezés közben a telefoncsatlakozóra kötött egyéb készülékek (fax, telefon stb.) számát, és használjunk minél rövidebb telefonkábelt.

Internetes kapcsolatunk sebességén szoftveresen is javíthatunk: az *Internet Tweak 2000* (**www.internettweak.com**) lehetőséget ad a Windows rejtett beállításainak megváltoztatására, míg a kitűnő *NetMedic*-kel (**www.vitalsigns.com**) orvosolhatjuk az esetleges problémákat.



A Streamboxszal (www.streambox.com) könnyedén tiszta levegőre találhatunk ebben a Britney Spears mételyezte és négytagú fiúegyüttesektől bűzlő ezredvégi zenei atmoszférában.

Az eddigieknél egy nagyságrenddel gyorsabb internetes kapcsolat miatt igazából csak a zenei iparnak fáj a feje, hiszen az illegális MP3-ak minden eddiginél gyorsabban kerülhetnek rá a felhasználók merevlemezére. Ám hiába is sikerül bezáratni a Napstert, a szellem egyszer és mindenkorra kiszabadult a palackból. Az *iMesh* (**www.imesh.com**) vagy a *Gnutella* (**www.gnutella.wego.com**) segítségével szinte bármilyen zeneszám felkutatható, a letöltés pedig csupán néhány másodperc kérdése. A lemezkiadók természetesen tisztában vannak ezzel, ezért egyre többen teszik lehetővé az új albumok egy-két számának vagy éppen egészének ingyenes letöltését. Az online zene egyre olcsóbbá fog válni, ha ugyanis a lemezcégek továbbra is ugyanazt az árat akarják elkérni érte, mint amennyit a lemezboltokban fizettetnek meg velünk, az MP3-kalózok nem lesznek restek újból meghátrálásra kényszeríteni őket.

Kiadó irodák

A legjelentősebb szoftvercégeket egytől egyig élénken foglalkoztatja a szoftverkölcsönzés lehetősége, amikor a felhasználó egy adott összegért letöltheti a számára éppen szükséges alkalmazást a cég weboldaláról. Az illegális szoftverhasználatnak ezzel elméletileg vége szakadna, az így befolyt többletbevétel révén pedig elméletileg olcsóbbak lehetnének a szoftverek. Ahelyett, hogy súlyos tízezreket fizetnénk egy-egy irodai programcsomagért, inkább bérelnénk egyet néhány hónapra pár ezer forintért. Az új módszer széles körű elterjedésére talán még várnunk kell egy-két évet, de például a McAfee-nek (**clinic.mcafee.com**) már most is van online vírusirtó szolgáltatása. A széles sávú hozzáférés előnyeit azért időközben is élvezhetjük, hiszen a szoftverekhez kiadott javítócsomagok letöltése lényegesen kevesebb időt fog igénybe venni, és a nagyobb játékdemók letöltésével sem kell órákig vacakolnunk.

A lehetőségek száma úgyszólván végtelen. A *ThinkFree Office*-hoz (**www.thinkfree.com**) hasonló online irodai programcsomagok használata gyors kapcsolat esetén már egyre komolyabb alternatívát jelent, ahogy a web alapú ingyenes tárolóhelyek (pl. I-drive – **www.idrive.com**) is sikerrel vehetik fel a versenyt a merevlemezgyártókkal. Ha széles sávú elérésünk van, az egész internet a vincseszterünkké válik: ha kifogyunk a helyből, csak fogjuk magunkat, és feliratkozunk még néhány gigabyte-ra.

Olyan, amilyen

Egy lényeges dologról azonban nem szabad elfeledkezni. Az ADSL, a kábeles vagy a műholdas kapcsolat szélsebessé teszi ugyan az internetes hozzáférésünket, de magát az internetet nem gyorsítja meg. Az ellentmondás hátterében az áll, hogy bármennyire is gyors a hozzáférés, az adatok legfeljebb akkora sebességgel jutnak el a gépünkhöz, ahogy azt a hálózat legszűkebb keresztmetszete engedi – márpedig ilyen torlódási pontok még mindig szép számmal vannak. Az egyik megoldás a broadband portálok beindítása lenne, amelyek közvetlenül a gépünkhöz szállítják az adatokat, anélkül hogy előbb az internet hálózati struktúráján préselnék keresztül őket. Ilyenek viszont egyelőre nemigen vannak, hiszen kevés az előfizető, a felhasználók száma viszont csak akkor fog megnőni, ha a pénzükért megfelelő tartalmat is kapnak az emberek – egyszóval nehéz ügy. Rövid távon a weboldalak grafikai szempontból egyre igényesebbé válnak, a modemes felhasználók pedig csak egyre nagyobb nehézségek árán tudják majd megtekinteni a Flash animációkkal és egyéb multimédiás flitterekkel felékesített site-okat. A weboldalak rövid időn belül a DVD-k vagy a multimédiás CD-ROM-ok menüire fognak hasonlítani, és az igényes képi, illetve hanghatások akár az online csevegőhelyeken is megjelenhetnek.

A videoklipek sem lesznek már soha olyan aprók, hogy eltakarja őket az egérmutató.

Homo ludens

Az online játékok igencsak meghálálják a széles sávú internetkapcsolatot: alacsony pingünk révén bármelyik modemes ellenfelünket kettépisilhetjük, még mielőtt észrevennék, hogy mögéjük lopóztunk, vagy hogy egyáltalán beléptünk a játékba.

A broadband azonban sokkal többet érdemel annál, mint hogy halomra lőjük általa a kevésbé szerencsés felhasználókat az éppen aktuális FPS-sikerben. A multiplayer hamarosan minden játékműfajban alapkövetelmény lesz, a sportprogramoktól kezdve a kalandjátékokon át az autóversenyekig. A PC-s játékok színhelye többé nem fog néhány CD-re korlátozódni. A jövő játékprogramjait talán nem is dobozban vesszük meg, hanem letöltjük őket a netről, hogy aztán havi díj ellenében bolyongjunk a hónapról hónapra megújuló helyszínek és karakterek között. Képzeljük csak el: a *Deus Ex*-hez hasonló programoknak nem lesz többé befejezése, és minden szereplőt valódi játékosok fognak irányítani. A broadband ezt mind lehetővé teheti, és már csak a játékfejlesztőknek kell felnőniük a feladathoz.

3D-s lövöldözősök



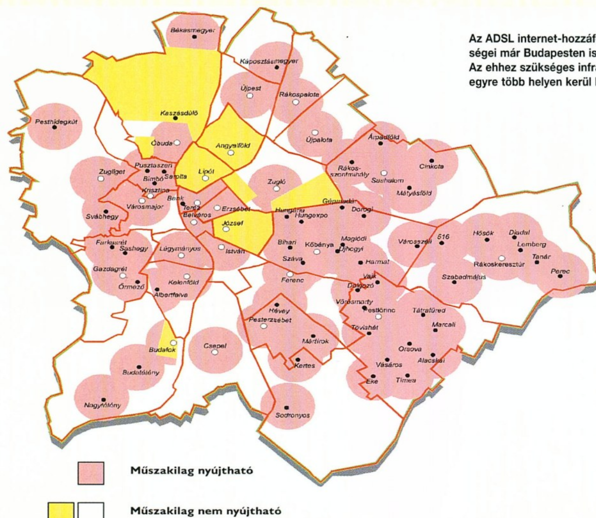
Nincs is jobb annál, mint amikor új embereket ismerhetünk meg... hogy a következő pillanatban begyűjthessük a skalpjukat valamelyik FPS-ben. Széles sávú elérés, no meg egy jó adag rosszindulat birtokában az egész modemes bagázst móresre taníthatod, például az alábbi helyeken:
Half-Life Counter-Strike: **future04.barrysworld.com:27302**
Quake III: **future02.barrysworld.com:28301**
Unreal Tournament: **future02.barrysworld.com:7310**

RPG-k



Az *Ultima Online*-hoz hasonló multiplayer RPG-k hosszú időre a géphez kötik az embert, bár a játékélményt jócskán lerontja a havi előfizetési díj és a megduplázódó telefonszámla. A broadband olcsóbbá és jobbá is teszi a játékot. Éppen jókor, hiszen már az *Anarchy Online* is a kertek alatt van.
Everquest: **www.station.sony.com/everquest**
Ultima Online: **www.uo.com**
Anarchy Online: **www.anarchy-online.com**





Az ADSL internet-hozzáférés lehetőségei már Budapesten is adottak. Az ehhez szükséges infrastruktúra egyre több helyen kerül kiépítésre.

Egyéb, kevésbé üdvözítő változások is várhatók. Multimédiás bannerekre már láttunk példákat – a Microsoft MSN Messengerének beszélő hirdetése különösen idegesítő –, és a közeljövőben újabb hullámuk várható. Az általában Flash-sel vagy Javával készült bannerek természetesen mindig azon a helyen jelennek meg, ahol nem tudjuk figyelmen kívül hagyni őket. A széles sávú internet révén a hirdetők egyre inkább feljogosítva érzik majd magukat, hogy animációval, hanggal vagy egyéb módon győzzenek meg minket a vásárlásról. Miután pedig a harmadik generációs (3G) mobiltelefonok révén mindenki számára elérhetővé válik a széles sávú internet, a hirdetések tömege alól senki sem tudja majd kivonni magát – hacsak közben nem hallgatunk MP3-akat valamelyik zeneportálról.

A szoftverkölcsönzéshez hasonlóan a gyártók a közeljövőben nem háttérképeket vagy képernyővédőket fognak ingyenesen letölthetővé tenni, hanem zenéket, videofilmeket, animációkat és ezek kombinációját. Nem arról van szó, hogy a széles sávú internetelérés miatt nagylelkűbbek lennének az eddigieknél – csupán az történik, hogy az új lehetőségek révén a logóikat vagy jelmondatukat hatékonyabban sulykolhatják a felhasználókba.

A broadband legalább akkora hatást fog gyakorolni az internet fejlődésére, mint amekkora változást a belső égésű motor feltalálása hozott a közlekedés terén. A kábeles kapcsolat és az ADSL révén a széles sávú internet feltételei már nálunk is adottak. Ha pedig a környékünkön egyik sem működik, jó lesz megbarátkozni az elköltözés gondolatával. PCF



Aprítsd miszlikbe a tévéd, annihiláld a hifitornyod, vágd sutba a mikrohullámú sütőd és belezd ki a MiniDisc-lejátszód, mert ha hozzád is bevezetik a broadbandet, egyikre sem lesz szükséged.

Ez + az



Ügyelj arra, hogy a modemed mindig a legfrissebb meghajtókat használja. A http://winfiles.cnet.com/drivers/modems.html címen jó néhány linket találsz.



Sok ISP alkalmaz proxy szervereket, amelyeken mindig van egy másolat a leggyakrabban kért site-okról. Ezáltal nagyban felgyorsulhat a böngészés.



Az *Internet Tweak 2000*-hez (www.internettweak.com) hasonló programokkal módosíthatod a Windows rejtett beállításait, és növelheted a modemed sebességét.



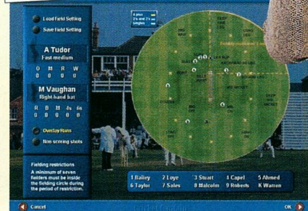
A *VitalSigns NetMedic* (www.vitalsigns.com) ellenőrzi a hozzáférés minden elemét, így könnyedén megtudhatjuk, pontosan miért lassú a kapcsolat.

Repszimek



A széles sávú elérés olyan a repülőgép-szimulátoroknak, mint a szabad ülőhely a nyugdíjasoknak: rögtön csúcssebességre kapcsolnak általa. A www.zone.com-on már most öldöklő multiplayer légi csatákat vívhatunk, és a választék a közeljövőben tovább fog bővülni.
F/A 18 Simulator: www.digint.co.uk
Gunship: www.zone.com/gunship/start.asp
Apache Havoc: www.empireflight.com

Sportjátékok



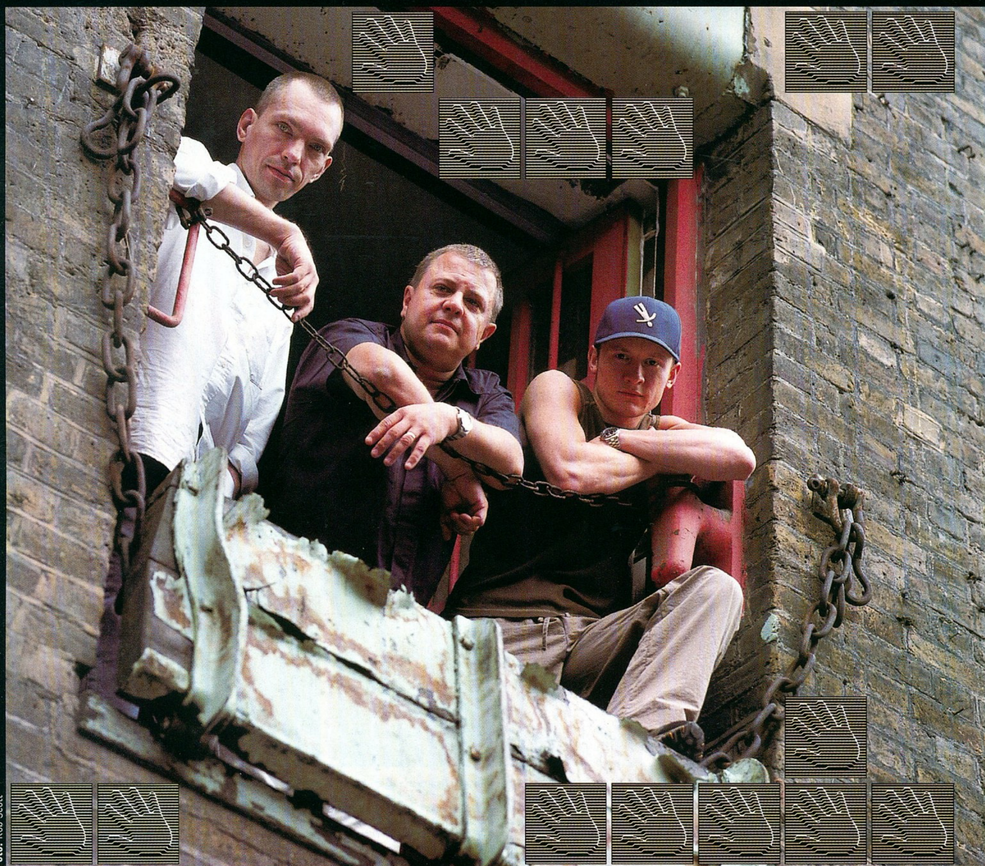
A többjátékosos sportszimek fenekén bizony még ott van a tojáshéj. A széles sávú internetelérés első haszonélvezői a menedzser típusú sportjátékok lesznek (pl. *International Cricket Captain 2000*), de nincs akadálya annak, hogy rövidesen e műfaj kedvelői is el legyenek kényeztetve.
International Cricket Captain 2000: www.empire.co.uk/cricket/
EA Sports (béta): beta.ea.com
Midtown Madness: www.microsoft.com/games/midtown

Stratégia



A játékfejlesztők fülébe már régóta beültette a bogarat a multiplayer, így online lehetőségei a *Mechwarrior*-nak, az *Age Of Empires II*-nek vagy a *C&C*-nek is vannak. A broadbandnek köszönhetően a stratégiák még nagyobbak és még érdekfeszítőbbek lesznek.
Tiberian Sun: www.westwood.com
Civilization 2: www.microprose.com
Diablo II: www.blizzard.com

Xenon



Fotó: Rob Scott

2000 Project PCF

PC-s játékokat szeretnél tervezni, de nem tudod, hogy fogj hozzá? Nem tudsz programozni és a grafikai szoftvereket sem ismered? Sebaj, a Bitmap Brothers talán még neked is tud segíteni...

Bitmap Brothers. Micsoda név! Ezek a fiúk 13 éve a játékírás koronázatlan királyai. Bárcsak csepegtetnének belénk is végtelen bölcsességükből, hogy a mi agyunkból is olyan remekművek pattanhassanak ki, mint a *Xenon*, a *Speedball*, a *The Chaos Engine* vagy a *Z*! Milyen jó is elálmodozni...

De várjunk csak egy percet... Még az is lehet, hogy tudunk tenni valamit az ügy érdekében.

Ezt a riportot egy új, a Bitmap Brothers által írt hatrészes sorozat bevezetőjének szánjuk. A havonta jelentkező folytatásokban a szerzők megpróbálnak minden fontosat elmondani a játékkészítésről. A cél a klasszikus *Xenon*-sorozat új részének *(Xenon 2000 Project PCF)* megírása. Ha minden hónapban figyelmesen elolvasod Rutin rovatunkat, márciusra önállóan is elkészítheted az új *Xenon* játékot a *PCF* lemezmellékletein folyamatosan közzétett programok (Borland C++ és egyéb kiegészítők) segítségével. Persze, ha a könnyebbik utat választod, az új játékot minden fáradság nélkül birtokba veheted, márciusi lapszámunk lemezmellékletén ugyanis rajta lesz a teljes verzió.

A következő oldalakon betekintést nyerhetsz abba, mit is csinál egy játéktervező. A Bitmap Brothersnél dolgozó Ed Bartlett elmondja, hogyan tudod minél jobban megfogalmazni az ötleteidet és miként alakíthatod át őket kézzelfogható játékokká. A játékkészítés mibenlétéről mindenekelőtt Mike Montgomery, a Bitmap Brothers alapítójának véleményét kértük ki.

Mindegy, hogy múló hóbortként foglalkoztat a játéktervezés, komoly designeri ambícióid vannak vagy valamiféle beteges vonzódást érzel a C++ iránt, a *PCF* mostani és következő öt száma kötelező olvasmányként fog szolgálni. Kezdődjék hát a játék...



Önállóan is elkészítheted az új *Xenon* játékot a *PCF* lemezmellékletein közzétett programok segítségével.





»

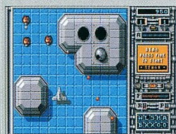
Bitmap bratyók...

Mike Montgomery, a Bitmap Brothers alapítóatyja elárulja, mi fán terem a játéktervezés, az élet, az univerzum meg minden.

Mi történt eddig

A *Xenon* sikere után a Bitmap Brothers a Mirrorsoft irányítása alá került. Az átvétel azonban nem hozott sikert, ezért a BB a Rhythm King Recordsszal együtt megalakította saját kiadóvállalatát, a Renegade-et. A lemeztársaságot 1994-ben kivásárolta a Warner Music, így a Bitmap azóta csak a játékfejlesztésre koncentrál. Jelenleg független, magántulajdonban lévő fejlesztőcégként működik, és több mint 20 designert, programozót és grafikust alkalmaz.

Kronológia



XENON
Megjelenés (Amiga): 1988. január
További platformok: ST, PC, C64, Spectrum, Amstrad



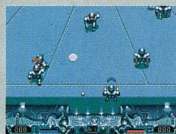
SPEEDBALL
Megjelenés (Amiga/ST): 1988. november
További platformok: PC, C64, NES (Klashball néven), Master System



XENON 2
Megjelenés (Amiga/ST): 1989. augusztus
További platformok: Acorn, CDTV, PC, Master System, Megadrive, Gameboy



CADAVER
Megjelenés (Amiga/ST): 1990. augusztus
További platformok: PC, Acorn



SPEEDBALL 2
Megjelenés (Amiga/ST): 1990. november
További platformok: CD32, PC, Megadrive, Master System, Gameboy, C64

A Bitmap képekben


Menedzsment (balról jobbra)
Abby Hains (irodavezető), Steve Whittle (fejlesztési igazgató), Mike Montgomery (ügyvezető)


Design (balról jobbra)
Neil Jones, Graham Sergeant, Ed Bartlett, Jamie Barber, Paul Hayworth


Grafika (balról jobbra)
Adam Norbury, John Kershaw, Mark Coleman


Programozók (balról jobbra)
John Philips (hátul), Dave Cantrell, Olly Dibben

PC Format: Meghúzódik-e valamilyen átfogó tervezési koncepció a Bitmap Brothers játékai mögött?

Mike Montgomery: A válaszom határozott igen, bár mostanában egyre nehezebb igazán egyéni játékot készíteni. Úgy gondolom, egyre több fejlesztő esik abba a hibába, hogy minden erejükkel a 3D-s motor fejlesztésére összpontosítanak, és a játékmenet kidolgozását a legvégére hagyják. A vásárlók nem technológiai demókat, hanem élvezetes játékokat akarnak, ezért mi megmaradtunk a régi módszernél, és a játékmenetet dolgozzuk ki először. Ennek ellenére sokan mondják, hogy pusztán a grafika alapján felismerik a játékainkat - vagyis nem árt, ha mindkettőre odafigyel az ember.

PCF: Hogyan lett a BB a játékipar egyik legismertebb márkaneve?

MM: Mindjárt az elején jó játékokkal indítottunk - a *Xenon*-t és a *Speedball*-t sokan műfajteremtő játékoknak tartják. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy az igazi áttörést az önreklám hozta meg, vagyis amikor afféle rocksztárokként állítottuk be magunkat. Történt, hogy miután aláírtunk egy pénzesebb szerződést, csináltattunk magunkról néhány napszemüveges fényképet egy helikopter mellett. Ekkor kezdtek odafigyelni ránk az emberek. Ez ma már nevetségesnek hangzik, de ne feledjük, hogy a 80-as évek vége felé jártunk, amikor a számítógépes játékokat még sokan az eltévelyedések kategóriájába sorolták.

PCF: Ma meg lehetne csinálni ugyanezt?

MM: Nemcsak hogy lehetne, de sokan meg is csinálják, bár az újonnan induló vállalkozásoknak ma már mindig van valamennyi tapasztalatuk. Jó példa erre a Bullfrogból kivált Demis Hassabis vagy a Lost Toys. Az alapítóik sokat letettek már az asztalra, amikor is kiábrándultak a nagy cégekből, és elkezdtek a saját szakállukra dolgozni. Azt hiszem, teljesen a nulláról kezdeni, ahogy mi is csináltuk, ma már nem lehetséges. Azok, akik az induló tőkét adják, nem merik vállalni az ezzel járó kockázatot.

PCF: A *Z2* grafikailag és technológiailag is különbözik az eddigi BB játékoktól. Jelentheti-e azt a technológia rohamos fejlődése, hogy a „háztáji" fejlesztőknek egyre kevesebb lesz az esélyük?

MM: Egyáltalán nem. A fejlődés ellenére a fejlesztők időről időre közreadják a játékaik forráskódját, amelyeket azután bárki átírhat vagy módosíthat a saját elképzelései szerint. Elég csak megnézni néhány ilyen átírt programot, hogy lássuk, milyen elképesztő szellemi potenciál hever parlagon. A fiúk az irodában ebédszünetben a *Counter Strike*-kal játszanak, amelyet egy csapat egyetemista készített. Ha minden igaz, azóta állást is ajánlott nekik a Valve.

PCF: Szomorú látni, ahogy a Looking Glasshoz hasonló sikeres fejlesztőcégek is egykettőre eltűnnek a süllyesztőben. Valóban a pénz lenne a legfontosabb a játékiparban?

MM: Sajnos igen. Kevés játékfejlesztő engedheti meg magának azt a luxust, hogy rendre túllépje a határidőket vagy a munka végeztével heteket töltsön a játék finomhangolásával. Ezért van az, hogy rengeteg másodosztályú, a befejezetlenség hatását keltő játék van a piacon, amelyeket általában 50 megás patchek követnek. Ráadásul ilyenkor mindig a fejlesztőn csattan az ostor, pedig többnyire a kiadó a ludas.

PCF: A programozás minden fortélyának kitanulásán és a telefonkönyv összes fejlesztőcégének folyamatos zaklatásán túl mit kell még tennie a reménybeli játéktervezőknek?

MM: Játékokat csak akkor érdemes fejleszteni, ha minden vágyunk, hogy ezt csináljuk. Amennyiben valaki tényleg komolyan gondolja a dolgot, próbáljon meg minél többet megtudni a játékokról, és ha kiválasztott magának egy részterületet, igyekezzék mindent megtanulni róla. Ha valakinek nincsenek meg a szükséges képesítései, jelentkezzen játéktesztelőnek, így könnyebben hozzájuthat a szükséges információkhoz és programokhoz.

PCF: Mik a hozzávalói egy jó játéknak? Változtak-e ezek az évek során? És a technológia fejlődésével fognak-e még változni?

MM: A legfontosabb műfajok már jóval az iparág elindulása előtt léteztek. Az egyedüli komoly változást a 3D megjelenése, a kontrollerek fejlődése, valamint a hang- és képminőség javulása jelentette. A helyzet sokban hasonlít a mozi történetéhez. Kezdetben csak szemcsés, hang nélküli filmfelvételek léteztek, de az alapvető műfajok rögtön kialakultak. Az egyetlen különbség az „üzenet" átadásának módjában van: a manapság készült produkciók sokkal jobb hang- és képminőségűek. A többjátékosos lehetőségek gyökeres fordulatot hozhatnak, bár MUD-okat (Multi-User Dungeons) már nagyon régen is készítettünk.

PCF: Milyen tervei vannak a Bitmap Brothersnek azzal kapcsolatban, hogy továbbra is az élvonalban maradjon?

MM: (nevet) Vannak terveink, de nem szeretnénk senkinek sem az orrára kötni őket.

Pro és kontra

Pro...

- Olvass, járj moziba, hallgass zenét és játssz a PC-den minél gyakrabban.
- Ismerd meg a játékfejlesztés más területeit is.
- Mindig tarts magadnál egy füzetet és egy tollat az ötleteid lejegyzéséhez.
- Légy tájékozott technológiai kérdésekben és ismerd meg a legújabb játékokat. A **www.dailyradar.co.uk** jó kiindulópont.
- Tartsd meg az ötleteidet. A mai világban játékfejlesztő játékfejlesztőnek lesz farkasa. Mielőtt bárkinek is bemutatod a munkád, köss eltitkolási megállapodást. Ha nem tudod, mi az, kérd ki egy jogász tanácsát.

Kontra...

- Ne gondold, hogy a legjobb játékok legsikerültebb összetevőit elegyítve te is meg tudod ismételni azok sikerét.
- Ne keseritsen el a jobbító szándékú bírálat. Az építő kritika fontos része a játékfejlesztés folyamatának.
- Ne félj újítani. Az utóbbi években is számos teljesen új (esetleg hibrid) játéktípus látott napvilágot, és nem valószínű, hogy bármikor is megállna ez a tendencia.
- Ne hidd, hogy minden ötleted megvalósíthatod. Soha ne tekints biztosnak semmit addig, míg a játék dobozát nem tartod a kezedben.
- Ne áldozz fel mindent a divat oltárán.


GODS
Megjelenés (Amiga/ST): 1991. március
További platformok: PC, Acorn, Megadrive, SNES


MAGIC POCKETS
Megjelenés (Amiga/ST): 1991. október
További platformok: PC, Acorn


THE CHAOS ENGINE
Megjelenés (Amiga/ST): 1993. március
További platformok: CD32, PC, Acorn, Megadrive, SNES


Z
Megjelenés (PC): 1996. augusztus
További platformok: PlayStation, Saturn


THE CHAOS ENGINE 2
Megjelenés (Amiga): 1996. szeptember
További platformok: Amiga 1200



Designer tervez...

Üstökösnek érzed magad, és be szeretnél törni a játékiparba? Ed Bartlett, a Bitmap játéktervezője megosztja veled a szakma fortélyait.

Adatlap

Név: Ed Bartlett
Kor: 24 év
Foglalkozás: játéktervező
Munkahely: Bitmap Brothers
Tapasztalat: öt év
Eddigi munkák:
Tilt!
Mass Destruction
Risk
Battleships
Speedball 2100
Jelenlegi munka: új generációs játékok

Sorold fel az öt legkedvesebb filmrendeződ! Bizonyára ripsz-ropsz elkészülnél a listával, anélkül hogy nagyon gondolkodnod kellene rajta. De ha a kedvenc játékterveződ-ről kérdeznélek, akkor is elő tudnál állni öt névvel? Talán nem állok messze az igazságtól, ha azt mondom, hogy a legelhivatottabb játékosok sem tudnának két-három designernél többet megemlíteni, és ilyenkor sem kedvenc játékaik készítői jutnának az eszükbe, hanem a témával foglalkozó interjúk és újságcikkek leggyakoribb szereplői. Ezzel szemben, ha egy átlagos játékost megkérdeznénk arról, hogy milyen munkát végezne szívesen a játékiparban, a legtöbben játéktervezők lennének.

A designerek feladata nem tartozik a legkönnyebben körülírható munkakörök közé, ezért nemigen lehet rá jelentkezni (lévén hogy nehéz lenne meghatározni a teremtő géniusz mibenlétét). A lehetetlent ez a cikk sem kísérelheti meg, de a játéktervezők legfontosabb adottságait és a sikeres munka alapfeltételeit megpróbálja összefoglalni.



Ed Bartlett ma már nem tervez tovább, inkább mesél egyet s mást a munkájáról.

Mindent vagy mindent

Az első és legfontosabb dolog annak tisztázása, hogy mit is csinál a játéktervező. A videojáték-ipar többi munkaköréhez hasonlóan ez is viszonylag széles területeket fog át: egyes vállalatok specifikus képességekkel rendelkező designerekre bízzák a játékkészítés egyes részfeladatait, míg máshol egyetlen embert alkalmaznak a teljes munka elvégzésére. Ezért aztán nem árt ismerni a teljes fejlesztési folyamatot, majd kiválasztani azt a részterületet, amelyhez a legtöbb affinitást érezzük. Még mielőtt bármit is tennénk, az első és legfontosabb, hogy kellőképpen felvértezzük magunkat a feladatra: játsszunk, olvassunk, járjunk moziba, színházba minél gyakrabban.

Hiába találtunk ki valami forradalmian újat, ha a grafikusokkal, a programozókkal, a producerekkel és a marketingesekkel nem tudjuk megértetni magunkat, az elkészült játék a legjobb esetben is csak halványan fog hasonlítani az eredeti ötlethez, ha egyáltalán megkapjuk rá az engedélyt. Érthetően, tömören kell tudni fogalmazni, szóban és írásban egyaránt. A jó helyesírás nem tartozik a játéktervező legfontosabb képességei közé, de ha az ötletet el akarjuk adni egy kiadónak, megéri akkurátusnak lenni. A jobbfajta irodai programcsomagokban helyesírás- és nyelvhelyesség-ellenőrző funkciót is találhatunk, a dokumentumsablonok pedig még a formázásban is segítenek.

Havi kétszáz képet skiccel?

Egy kép többet mond, mint ezer szó. Ne aggódj, nem kell Van Goghnak lenned, de azért nagy előny, ha legalább elemi rajzkészséggel rendelkezel. A legtöbb fejlesztőcég alkalmaz ugyan grafikust, ám így is szükség lehet arra, hogy legalább nagy vonalakban, hozzávetőleges vázlatok alapján a szó szoros értelmében képet tudj adni arról, mit akarsz.

Természetesen az sem alapkövetelmény, hogy profi 3D-s maketteket, textúrákat vagy animációkat tudj készíteni, elvégre nem is ez lesz a feladatod. Ennek ellenére gyakran lesz majd szükséged arra, hogy a terveidhez elképzelt screenshotokat, menüterveket vagy hozzávetőleges ábrákat mellékelj. Hasznos lehet hát, ha viszonylag jól ismered valamelyik gyakrabban használt 2D-s grafikai programcsomagot. A játéktervező feladatkörének kiszélesedésével egyre nagyobb igény van arra is, hogy a designerek képesek legyenek egyszerűbb, de felismerhető 3D-s alakzatok létrehozására.

1001110101110...

„Játéktervező akarok lenni – mit érdekelne engem a programozás maga?" Gyakran fel-

Az ötlettől a CD-ig

Inspiráció

Eredetileg minden játékterv egy apró ötletként pattan ki a designer fejéből, akár egy meglévő játéktípus átalakításáról, akár valami egészen új koncepcióról van szó. Ilyenkor még szabadon szárnyalhatnak a gondolataid: ne korlátozzon se az egyszerre megjeleníthető sokszögek száma, se a sávszélesség szűkössége – csak az ötlet kibontására koncentrálj!

Toll és papír

Miután a fejedben összeállt a játék képe, kezdj el jegyzeteket készíteni hozzá. Ne szépen rendszerezett dokumentációra gondolj, csak végy magad elé egy jegyzetfüzetet, és írj bele mindent, ami csak eszedbe jut a játékkal kapcsolatban. Az apróbb részletekbe felesleges belemenned, és ami a legfontosabb: soha ne húzz ki semmit! Ilyenkor még frissen él benned az ötlet, és a mostani gondolataid később felbecsülhetetlen értékűek lesznek.

Projektterv

Most jött el az idő, hogy a jegyzetfüzetedben sorjázó gondolatokból egy szövegszerkesztő segítségével sommás, lényegre törő projekttervet írj. Ez a dokumentum fogja eladni a játékot, ezért próbáld minél érdekesebbé és informatívabbá tenni. Az apróbb részleteket nyugodtan kihagyhatod – ezeknek a dokumentációban van a helye.

Dokumentáció

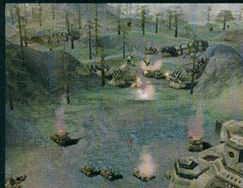
Azzal, hogy a játék zöld utat kapott, még semmi sem ért véget, sőt a neheze csak ekkor kezdődik. A dokumentációt (amelyet a szakzsargon Bibliaként is emleget, egyrészt mert meghatározó jelentőségű, másfelől pedig tele van megvitatandó részekkel) az egész stáb használja, ezért a lehető legpontosabban kell tartalmaznia a játék működési és strukturális elveit. A dokumentáció rendszerint csapatmunka eredményeként jön létre, de a végső szót a designer vagy a producer mondja ki.

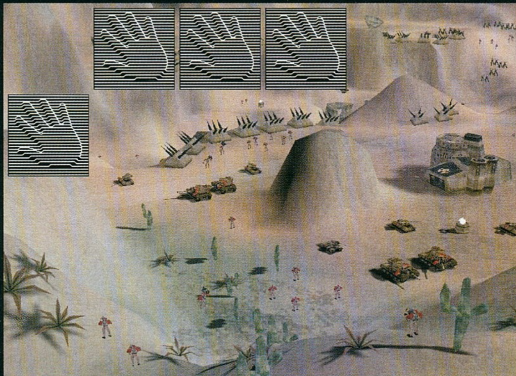
Gyártás

Miután a részletes dokumentáció elkészült, a tervező átadja a helyét a „kivitelezőknek", és megkezdi a következő játék előkészítését. A fejlesztésnek ebben a szakaszában már nem vesz részt napi rendszerességgel, csupán a felmerülő kivitelezési problémák áthidalásában segédkezik – no és persze rendszeresen teszteli a félkész játékot, hogy az alapkoncepció jól tükröződik-e benne.

A kész mű

Elkészül végre a játék, határidőre és az eredetileg tervezetthez képest fele pénzből. Ilyenkor már csak az a dolgod, hogy hátradőlj, és sütkérezz a felmagasztaló kritikák, a különdíjak és a hét számjegyű exkluzív szerződések fényében. Persze, ha nem akarod, nem kell. De megtehetnéd.


Nem baj, ha elsőre még nem tudsz ilyen szép 3D-s képeket készíteni – ami késik, nem múlik.


A Bitmap bratyók sok mindent csináltak már első játékuk, a *Xenon* megjelenése óta, de új projektjük, a *Z2* is ugyanazokra az alapelvekre épül, mint korábbi munkáik.

vetődik ez a kérdés, és tényleg nem valószínű, hogy játéktervezőként sokat kell majd programoznod. Ennek ellenére jó, ha tudod, hogy ha textúrákról beszél valaki, nem feltétlenül a szöveges kalandjátékokra kell gondolni. Ugyanígy az sem haszontalan, ha képben vagy a különféle játékplatformok és perifériák teljesítményével kapcsolatban. Ne izgulj, a játéktervezéshez nem kell informatikusi diploma: a legszükségesebb információkat az internet játékokkal és perifériákkal foglalkozó oldalairól is begyűjtheted, a szaklapok (pl. *PC Format*) rendszeres olvasásáról nem is beszélve.

Van még egy lényeges adottság, amely alapeleme a sikernek, mindamellett még a legsikeresebb designerek is hajlamosak megfeledkezni róla. Mindegy, milyen ígéretes az ötleted, milyen jól adod elő vagy milyen aprólékosan dolgoztad ki, semmi esélye annak, hogy a kollégáid ne változtassanak rajta. Bármibe beleköthetnek, az alapgondolattól kezdve a könnyedén javítható apróságokig (a rosszindulatú gáncsoskodást most hagyjuk). Egy designer ilyenkor úgy érzi magát, mint az az anya, akinek újszülött csecsemőjéről azt mondják, ronda, mint az ördög, és egyébként sincs haja.

Egyedül nem megy

Ilyenkor jusson eszedbe, hogy a munkatársaid azok az emberek, akik az életük elkövetkezendő egy-két évét a te zseniális elképzeléseid valóra váltására fogják feltenni. Ők is büszkék a kreativitásukra, és megérdemlik, hogy ugyanúgy beleszólásuk legyen a tervekbe, ahogy neked is beleszólásod lehet a fejlesztés későbbi szakaszaiban a látvány vagy a játékmenet egyes elemeibe. Hasznos lehet az is, ha képes vagy új perspektívából tekinteni a játékra, különösen amikor tervezés közben leragadsz valahol. Ha korábban mindenkit beavattál az elképzeléseidbe, ilyenkor nem tudsz majd kitől inspirációt kapni. A legjobb tehát, ha mindenki csak annyit tud, amennyi a munkájához feltétlenül szükséges – el sem hinnéd, milyen jó ötletei lehetnek azoknak, akikre ilyen téren a legkevésbé számítanál!

Állítsd magad a pályára

Ha idáig eljutottál, bizonyára kíváncsi vagy, mit kell tennie az embernek ahhoz, hogy valahol játéktervezőként alkalmazzák. Ahogy az a fentiekből talán már kiderült, ezzel kapcsolatban nincsenek merev szabályok, hiszen a legtöbb designer „szakmabeliként" kezdte, vagyis a játékfejlesztés más területeiről érkezett. Bár léteznek a témával legalább érintőlegesen foglalkozó egyetemi kurzusok, ezek hatékonyságáról nincsenek megbízható adatok, hiszen alig néhány éve indultak. Ha még nincs elegendő számítógépes tapasztalatod, legjobb, ha egy kiadó vagy fejlesztő cég minőségbiztosítási („magyarán" szólva tesztelési) részlegén keresel magadnak munkát. Cégből és játékból rengeteg van – nem is gondolnád, milyen könnyen kaphatsz munkát játéktesztelőként. Ha érdekel a számítástechnika, és nem bánod, hogy egy darabig te leszel a tápláléklánc legalsó eleme, sok örömed lesz ebben a munkában. És ami még ennél is fontosabb: pontos képet alkothatsz magadnak arról, mi fán terem a játékfejlesztés, és hozzájuthatsz azokhoz a méregdrága szoftverekhez is, amelyek ismerete nélkülözhetetlen egy jövendőbeli grafikus, programozó vagy designer számára.

Amennyiben úgy gondolod, minden előkészületet megtettél, lépj kapcsolatba egy munkaközvetítő céggel. Stephen Lloyd Davies, az Aardvark Swift Consulting Ltd (www.ardswift.co.uk) fejvadász cég képviselője a következőket tanácsolja ezzel kapcsolatban: „Írj egy rövid, lényegre törő önéletrajzot, benne az alábbi információkkal: személyi adatok, szakképesítés és a betölteni kívánt munkakör (miért éppen az?). A jelentkezéshez nyugodtan mellékelhetsz saját készítésű anyagokat, pl. *Quake*- vagy *Unreal Tournament* pályákat. Ezután mindezeket együtt küldd el valamelyik, a játékipar számára munkaerőt toborzó ügynökséghez. Ezeknek a címét a számítógépes szaklapok állásbörze rovatában vagy az interneten találod meg. Ők eltárolják az adataidat, és adott esetben összehoznak a munkaerőt kereső céggel. És ez az egész legfeljebb a bélyeg árába fog kerülni."

Jó tudni, hogy néhány cég csak meghatározott ügynökségekkel dolgozik, mások pedig egyáltalán nem foglalkoznak fejvadász cégekkel. Ennek ellenére érdemes több adatbázisba is jelentkezni, hiszen sosem tudhatjuk, ki akad ránk. PCF



Design.net

A designereknek mindenkinél jobban kell tudniuk, mi újság a játékiparban, mit tudnak a legújabb hardverek és szoftverek, továbbá hogy milyen új technikák fejlődtek ki a játékkészítésben. Az alábbi helyeket jómagam is gyakran látogatom:

Weboldalak

www.gamasutra.com
www.devgames.com
www.gamedev.net
www.dailyradar.co.uk
www.gamedesign.net
www.developium.com
www.makegames.com
www.ugr.net
www.gameslice.com

Hírcsoportok

comp.games.development.design
comp.games.development.industry
rec.games.design
alt.games.ideas
news.misc.games.development.design

Amire szükséged lesz

A játéktervezőt mindig könnyű kiszúrni a fejlesztőcégeknél: ő az, aki ki sem látszik a nyomtató, a lapolvasó, a joystick és a játéktervek közül. Íme néhány segédeszköz, amelyet egyetlen designer sem nélkülözhet.

- **Alapvető papír- és írószerek:** toll, ceruza, radír, vonalzó, különböző színű és vastagságú filctollak – és rengeteg papír.
- **Egyéb írószerek:** kihúzótollkészlet (nekem a Rotring vált be), schnitzer, görbe vonalzó, körző stb.
- **Szövegszerkesztők/táblázatkezelők:** pl. Microsoft Word/Excel.
- **Képszerkesztők és 2D-s grafikai szoftverek:** Adobe Photoshop és Paint Shop Pro (JASC).
- **3D-s grafikai szoftverek:** 3DSMax (Kinetix) és Maya (Alias).
- **Nyomtatók:** egy fekete-fehér lézerprinter a vázlatokhoz és egy színes nyomtató a prezentációkhoz.
- **Szkenner:** egy egyszerűbb, A3/A4-es színes szkenner tökéletesen megteszi.
- Internetelérés, e-mailcím.

Most rajtad a sor

Most, hogy már mindent tudsz a játéktervezésről, nekigyürkőzhetsz a valódi munkának. Lapozz a 106. oldalra, és merülj el játékkészítő tanfolyamunk első részében. A hozzávalókat mind megtalálod a lemezmellékleten.

PC Format A sokoldalú PC magazin

Játszótér

Bevezető

Amíg az újság bevezetőjében említett Bitmap Brothers-féle játékkészítői tanfolyamot végig nem csináljuk, be kell érnünk azokkal az alkotásokkal, amelyekkel a már jól ismert fejlesztők látnak el bennünket. Persze azért aggodalomra semmi ok. Ők sem tétlenkednek. Jól tudják, a meleg szobában való gubbasztás és az ablakon át a hóra undorral bámulás hónapjai jöttek el. Észrevettétek, hogy minden évben kétszer van tél, viszont minden más évszakból csak egy? Nem, nem viccelek! Figyeld meg: az év eleje, azaz január, február egyértelműen téli hónapok. És az év vége? November, december? Ugye, hogy igazam van. Egy tavasz, egy nyár (sóhaj), egy ősz, de KÉT TÉL! A depressziótól csak a játékgyárosok menthetnek meg minket!

Mivel is kezdjük ezt a hónapot? A Red Alert 2 keltette föl a legtöbbek figyelmét, azonban ennek oka főként az előzményeknek tudható be, és nem az elavult tálalásnak. Azért remek taktikai kihívást nyújt a régimódi stratégiai játékok rajongói számára. Ha már itt tartunk, a Baldur's Gate II ismét azzal fenyeget, hogy mire e sorokat olvasod, már fenekestül felforgatja a világ játékosainak mindennapjait, hiszen a mi példányunk már megérkezett a szerkesztőségbe. A játék a hagyományos RPG értékek csodálatos újrafelfedezése a Black Isle fejlesztői csapat jóvoltából, akik fokozatosan kiérdemelték a világ legkövetkezetesebb – ha nem a legkarakteresebb – fejlesztőinek címét. A Metal Gear Solid és a Homeworld: Cataclysm kifinomultságot csempész az eseményekbe, s remek 3D-s stratégiát kínálnak, miközben az első Blair Witch játék is belopózott ebbe a számba.

A karácsonyi játékdömping jónak ígérkezik, a következő hónapban kivesézendő nagy nevek közt van a Midtown Madness 2 és a Sacrifice is, amelyet kémeim szerint épp most helyezték a présgépbe, hogy elkezdjék sorozatban gyártani. Egyévnyi viszonylagos csend után a klaviatúrától edzett ujjaink már remegve várják a téli játék-kánaánt.

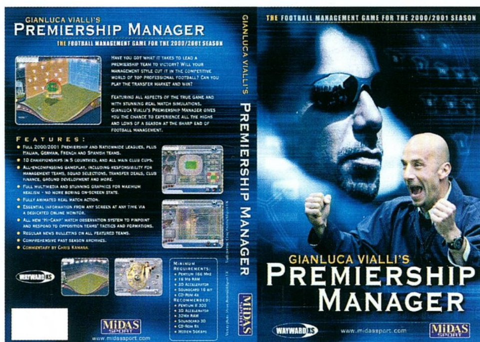
Játékrovat szerkesztője egy szatyor játékkal a hóna alatt belavírozott a szerkesztőségbe, aztán a cipőfűzőjében hasra esett.

Vialli Bosszúja!

A sors fura fordulataként Vialli az új évben leszámolásra készül.



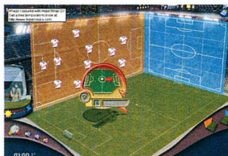
A hagyományos elemeken túl az ígéret szerint a stadionok fejlesztését is irányíthatjuk.



Nem valószínű, hogy ez a fajta borító maradna a végleges változaton is, amely a polcokra kerül. Valamilyen kevésbé elragadtatott, és egy kicsit zsémbesebb fotók várhatók Vialliról.

A PCF csapat kíváncsiságát szeptemberben felkeltette Gianluca Vialli megállapodása a Midasszal egy soron következő focimenedzser játékkal kapcsolatban, amely nem hivatalosan a *Gianluca Vialli's Premiership Manager* címet viselné. Azonban mindössze tíz nappal ezután a Chelsea vezetőjét kirúgták, ami miatt egyesek szerint nem ő lett a legideálisabb jelölt a játék befuttatására. Eztán különös dolgok történtek a Midas táborában...

Úgy hírlik, továbbra is Vialli fogja a játékot képviselni – végül is az angol futballban jelentős érdemei vannak –, ám a nézőpont megváltozik. Pontosabban a cím, ami a *Vialli's Revenge*, azaz Vialli Bosszúja lesz, ámbár az még nem tisztázott, hogy maga a játék mi módon változik ezáltal. Mi egy új játékmódra gyanakszunk, amelyben a feladat a Chelsea sikerre vitele lesz. A jelenlegi helyzet szerint a játék jó úton halad afelé, hogy a legjobb futballmenedzselő játékká váljon. Bármelyik csapatot irányíthatod az angol, francia, német, olasz vagy spanyol bajnokságokban. A statisztikákat szándékosan elrejtették az ügyes kezelőfelület mögé, és egy ravasz taktikai kiértékelési rendszer lehetővé teszi, hogy felismerjük a szembenálló fél gyengéit. Mindazonáltal a sztárral való megállapodás még megerősítésre vár, s a megjelenés januárra csúszott. Majd elválik, mi sül ki belőle.
www.midas-interactive.com



Töméntelen statisztika? Nem, nem. Vialli jobban szereti az intenzívebb játékot.

Mindennapi kenyerünk

A *PCF*-re számíthatsz ugyan, hogy minden hónapban eléd tárja a fontos játékhíreket, de miért várnál addig? A honlapunkra (www.pcformat.hu) mindennap pumpáljuk a híreket, amint az információk elérnek hozzánk a nemzetközi kémhálózaton és a dupla nullás ügynökökön keresztül. A horizonton feltűnő vadonatúj játékokról szóló szenzációs hírek mellett a fórumokban kifejtheted a saját véleményedet is.



A csontok hangtovábbításra is jók? Ugye, hogy tudunk újat mondani!

PC FORMAT téréstan

A *PC FORMAT*-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatod a legpontosabbat, hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.



Ducati a PC-k világában

A versenymotorok diadala...

A Ducati név kötelez a szakmában. Amikor a motorok komolyan szóba kerülnek, ők kihagyhatatlanok. Legalábbis a kétkerekűek egyik szakértője így mondta el nekünk. Ezért aztán nagy szerencse, hogy az Attention To Detail fejlesztői csapatnak köszönhetően meglovagolhatjuk az aszfalt vad angyalait.


A nagy hírű olasz gyártó első kalandja a digitális világban.

Több mint negyven Ducati motor közül válogathatunk a klasszikusoktól a mai csúcsgépekig, amelyek felölelik a cég teljes történetét. Húsz különböző versenytípust ígérnek, bár a pályák száma – ami kevesebb mint tíz – néhányaknak csalódást okozhat. Viszont a rengeteg beállítási lehetőség és a multiplayer játékok jóvoltából a *Ducati World* hetekig szórakoztathatja a motorrajongókat.
www.acclaim.com

A modok tarolnak

Az amatőr programozók feltámadtak poraikból, és átveszik a hatalmat.

Nem a *Quake III* vagy az *Unreal Tournament* a legnépszerűbb online játék, de még csak nem is valamelyik más hivatalos kiadvány. Ezt a címet a *Counter-Strike* bitorolja, ami egy amatőr programozók által készített ingyenes mod. Ha a világ oly távoli zugában élnél, hogy még nem hallottál volna róla, akkor eláruljuk, hogy ez mindenki kedvenc első személyű lövöldözős játékának, a *Half-Life*-nak egy módosítása, amelyben a terroristaelhárítók harcolnak a terroristákkal szemben. A legújabb, 7.1-es verzió néhány pályán már működő járműveket is tartalmaz, a kiegyensúlyozott fegyverarzenálból pedig a küldetések teljesítése után szerzett pénzből vásárolhatunk. Tökéletes egyensúlyt képvisel a valószerűség és a játéköröm között, így e havi lemezmellékletünkre is feltettük ezt a kiválóságot, de a játékhoz az eredeti *Half-Life*-ra is szükség lesz.

A *Rocket Arena 3* a másik szupermod, ami új érdeklődést keltett a neten. Erre a *Quake III* módosításra azonnal áttért minden hardcore quaker. A *Counter-Strike*-hoz hasonlóan ez is a csapatokra épít, ám jóval eszeveszettebb hangulatban, hiszen gyökereiben megfelel a *Quake III*-nak. A fantasztikus pályák és a dinamikusság roppant népszerűvé tette ezt a játékot, így hát a szerverek napi 24 órán keresztül zakatolnak.
www.counter-strike.net
www.rocketarena3.com


A *Counter-Strike* és a *Rocket Arena 3* egyaránt ott topog a népszerűségi listák élén.

Inkább az ördög...

A Diablo II még inkább a rabjává tesz.

A Blizzard egy új kiegészítést jelentet meg a méltán eladási csúcsokat döntögető akció-szerepjátékához, a *Diablo II*-höz. Éles szemű játékosok már korábban kiszúrtak olyan sorokat a *Diablo II* kódjában, amelyek két újabb karakterre utaltak.

Az Assassin és a Druid lesz ez a két új karaktertípus, s mindkettőjüket harminc-harminc új képességgel és varázslattal látták el. Ezernyi új tárggyal is találkozhatunk, amelyek közül néhány kifejezetten a két új szereplőt hivatott szolgálni. Természetesen a régi karakterekkel is végigjátszhatjuk az új fejezetet, amit a kiegészítés kínál. Ha a karaktered már legyőzte Diablót, akkor rögtön ezzel a fejezettel kezdhetsz. Az interaktív környezet, az új szörnyek és az összesen hat vadonatúj küldetés teszi teljessé a kiegészítést, amely 2001 első felében kerülhet az üzletek polcaira. A *Diablo II* rajongók készüljenek hát fel az újévi kihívásokra.
www.blizzard.com


Ne várj alapvető változtatásokat, de az új képességek sokat ígérhetnek.


Talán a kiegészítésben a legmagasabb karakterszint fölé is mehetünk.

Váróterem

Látlelet

Tippek és Taktikák

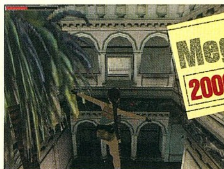
Tomb Raider: Chronicles

Ha jól láttuk, a *The Last Revelation* végén Larát eltemette egy csomó szikla. Akkor viszont mit kavar már megint errefelé? A *PCF* nyomozásba kezd.

A lényeg

Nem vagyunk túlzottan kritikus szemléletűek, de feltűnt, hogy néhány embernek már elege van a *Tomb Raider* legendából. Ami egykor igazi áttörésnek számított, főleg az első rész megjelenésének idején, mára régi önmagának árnyékává vált néhány rosszul kivitelezett újításnak köszönhetően... ööö, vagyis a fejlesztések teljes hiánya miatt, hogy őszinték legyünk. Az eddig készült három rész egészen addig elment, hogy új kosztümöket aggatott a hősnőre és új pályákat vitt az egyenletbe, de ennyi erővel akár küldetés- vagy kiegészítő csomagként is kiadhatták volna őket.

Tehát mielőtt áttérnénk a legújabb kiadvány részletes vizsgálatára, lássuk, mi a pontos, hivatalos álláspont az újdonságok ügyében. „A *Tomb Raider: Chronicles* négy tökéletesen különálló kalandból áll – mindegyikben más az elérendő cél, a játékstílus, és egyedi a lényeg is – mondja Adrian Smith, a Core Design produkciós vezetője. Jó, de mik az újdonságok? – Egy csomó mindent beépítettünk, amit az előző részekből ki kellett hagynunk. Biztosak vagyunk abban, hogy a sorozat eddigi legjobb epizódját sikerült megalkotni, mind technikailag, mind a játékmenetet tekintve. Ez a rész mindenkinek nyújt valamit, még a pályatervezőnknek is." Nem igazán nevezhető új ötletnek, és nem tér el sokban a jól bevált játékstruktúrától, de ettől még egész jó. Úgy tűnik azonban, a *Tomb Raider: Chronicles* egyfajta hézagkitöltő lesz a *Last Revelation* és a Lara legenda újabb folytatása között.



Nyomkodd azokat a gombokat, hogy Lara átérjen a drót másik végére. Meg ne remegj!

Megjelenés
2000. December



Néhány jelenetben Lara őrült, fegyvert lóbáló szakácsokkal kerül szembe. A származásukról nem esik szó, de le merjük fogadni, hogy ez a fickó például svéd.

> **„Jövő év vége felé egy olyan Larával állunk elő, aki teljesen újragondolta az életcéljait."**

A körítés

„A *Last Revelation* végén szándékosan hagytuk kétségek közt a játékosokat, ugyanis lehetőséget akartunk teremteni arra, hogy újra kitaláljuk Lara Croftot, és teljesen új irányba vigyük el a történetet – magyarázza Smith. – A *Chronicles* Lara múltbeli kalandjaira koncentrál, így aztán, ha végigmegyünk rajta, sokkal többet fogunk tudni hősünk személyiségéről és élettörténetéről. Még arra is lehetőséget kapunk, hogy egy gyakorlóküldetés helyett egy egész kalandot éljünk át az ifjú Larával." Nem hangzik rosszul, tökéletesen egyetértünk, és biztosak vagyunk abban, hogy a fantasyrajongó Lara fanatikusok egyre növekvő tábora is értékelni fogja a dolgot. Valószínűleg az is feldobja majd őket, hogy Lara mellbősége – ahogy az már megszokott – ismét gyarapodott pár centivel.

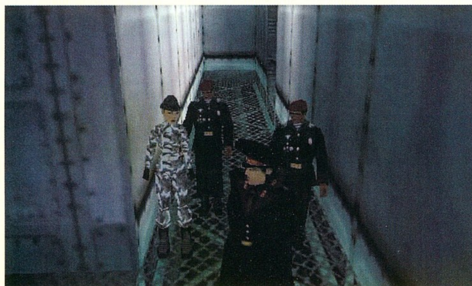
Emellett az is elnyerheti a srácok tetszését, hogy Lara mindegyik kalandban más ruhát visel. A négy fejezetben hősnőnk ellátogat Rómába, egy kis szigetre az ír partok mellett, egy orosz tengeralattjáró-bázisra és egy futurisztikus toronyházba. Sajnos – mivel valamelyik *Tomb Raider* epizódot mindenki látta már az elmúlt évek során – az új elemek legnagyobb része nem okoz igazi meglepetést. Róma – legalábbis szerkezetét tekintve – erősen emlékeztet a *Tomb Raider 2* velencei pályájára, a *TR3* kedvelői pedig a tengeralattjáróban érezhetik otthon magukat, mivel a helyszín nagyon hasonlít az antarktiszi hajóra.

Az eddigi részektől eltérően sokkal több előre megírt jelenet került a játékba. Lara automatikusan átkutathatja a lezuhant ellenfelek ruháját hasznos tárgyak reményében, vagy használhatja az új speciális mozdulatok valamelyikét, például a kloroformos-rongyos elkábító manővert, esetleg a gyors és erős fejbe vágást. Bár az imént felsorolt újdonságok csak az adott kalandon belüli cutscene-ekben működnek, így is jelentős előrelépésnek számítanak, mivel a változtatások miatt az ellenfelek MI-jét is feljavították. Sokkal kifinomultabbak lettek az érzékeik – nagy bajba kerülünk, ha véletlenül túl zajosak vagyunk, mert sokkal fürgébben fordulnak meg, mint eddig. Sőt, ha elsőre nem szedtük le őket, akár a pálya végéig is követhetnek.

Ami az irányítást illeti, nem sok újdonság van az egyensúlyozási képességen kívül, amivel keskeny peremeken és köteleken billeghetünk végig, ha a jobbra és balra gomb nyomogatásával sikerül pozícióban tartani Larát. Azonban míg ebben a részben ez az egyik legnagyobb újdonság, a távolabbi jövőben sokkal nagyobb dolgok készülődnek.

A kulisszák mögött

„A *Chronicles* mellett egy újabb játékon is elkezdtünk dolgozni, a munkacíme



Lara az egyik küldetésben álruhát ölt magára, és hasonlóan elmaszkírozott (kém)kollégáival egy kísérteties alagútrendszer folyosóin és titkos kamráin át vezető sétára indul.



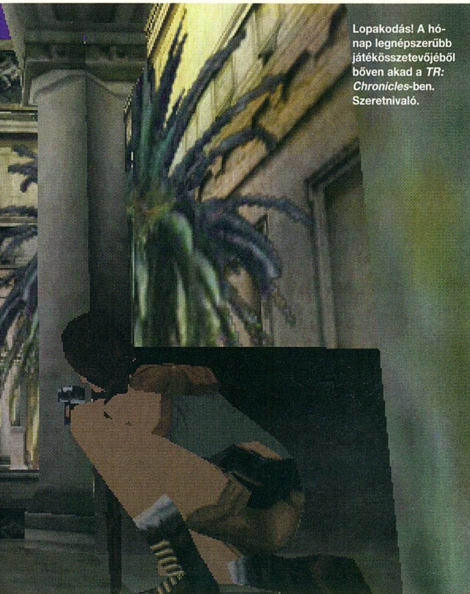
Kapaszkodsz a tartály után, miközben a hátad mögött már van egy? Jól vagy, Lara?

Fejlesztői akta

Ⓕ Core Design/Eidos
Ⓘ www.core-design.com

A Core leginkább a *Tomb Raider* címet viselő kiadványoknak köszönheti hírnevét. A *TR* előtti időkben a legismertebb játékuk a *Chuck Rock* volt. Ez egy kövér ősemberről szólt, aki kövekkel dobálózott. Jessz, az ember igazi útszéli stílusban kaphatta fel az ásványvilág képviselőit és mindenféle történelem előtti lényhez vághatta hozzá őket. Bénának tűnhet, pedig a maga idejében nem volt az. A *Chuck Rock* igazi ásznak számított. Azért.





Lopakodás! A hónap legnépszerűbb játékösszetevőjéből bőven akad a *TR: Chronicles*-ben. Szeretnivaló.

Next Generation, tehát a jövő év vége felé egy olyan Larával állunk elő, aki teljesen újragondolta az életcéljait" – mondja Smith. Na jó... Szóval lesz valami a következő részben, ami valamiféle újdonságot kínál azoknak, akik minden reményüket elvesztették a dolgok jelenlegi állása miatt? Smith erre elmagyarázta, hogy a következő rész „nem egyszerűen csak átdolgozza az eddigieket a frissen kifejlesztett hardverre, hanem teljesen új formulával rukkol elő." Miközben a Core emberei mélyen hallgatnak, ha valaki a részletekről kérdezi őket, a hírek szerint Lara elkötelezettebbé válik, és a sivatagi felszerelés helyét sokkal elegánsabb ruhadarabok veszik át.

Viszont lehetséges, hogy a következő rész már nem a *Tomb Raider* címet fogja viselni, és a szellemisége is megváltozik, hiába marad Lara a főszereplő. „Elképzelhető, hogy a *Tomb Raider* legenda, mint olyan, jövőre nyugdíjba vonul – mondja Adrian Smith –, de Lara Croft személyén keresztül örökké élni fog, még akkor is, ha az elkövetkező epizódok már nem ezt a címet viselik." Mindenki értse, ahogy akarja, de vajon ez azt jelenti, hogy a sorozat a fantáziaszülte helyszínek helyett a valódi világba költözik át? Majd meglátjuk. Ami a *Chronicles*-t illeti, karácsony előtt a boltokban lesz, és mi sem maradunk sokáig adósak a teljes értékeléssel. **PCF**



Még nem lehet tudni, vajon Lara bepattanhat-e a képen látható brutális villás targoncába, de az elejéből kiálló bigyók biztosan megkarcolnának néhány szörnyűséges ellenfelet.

Gift

Megjelenés
2001. Január

A Cryo legújabb platformosának sikere természetesen még egyáltalán nem biztos.


Bár a fő fegyverünk egy bot, egy hatalmas puskával is nyomulhatunk.


Ha a lerombolandó akadályig egy lőporcsíkot szórunk a földre, gyakorlatilag bármit szétverhetünk, ami meggondolatlanul akadályozni akarja Giftet. Pusztító, de kellemes.

A lényeg

Egy új platformosról van szó. De inkább adjuk át a szót egy illetékesnek... „A *Gift* teljesen más, mint az eddig készült játékok – mondja Matthieu Saint-Denis, a *Gift* producere –, ma már nem elég egyik párkányról a másikra ugrálni és közben kiütni az ellenfeleket." Az unalmassá vált műfaj (ami az ősidők, a *Manic Miner* és társai óta változatlan) feldobására a tervezők az ugrások mellé mágikus erőket is beépítettek. Gift, a főhős egy olyan bigyót hord magával, amit mindenféle varázsigével lehet megtölteni, többek között egy Kengyelfutó Gyalogkakukk stílusú lőporcsíkkal, amivel az egyébként átugorhatatlan akadályokat robbanthatjuk fel. A lehetőség, hogy ráugorhatunk a szereplők fejére, lerágott csontnak számít, főleg mivel – hacsak nem kungfumester az ember – a valóságban nem működik a dolog. Gift pedig nem egy Bruce Lee, az egyszer biztos.

A körítés

Mondj egy tisztességes, PC-re íródott platformost az elmúlt öt évből (a *Tomb Raider*-en kívül). Jól van, akkor most egy másikat. De összejön egy harmadik, ha a folytatások nem számítanak? Valószínűleg a *Croc*, a *Pandemonium* vagy a *Gex 3D* szerepelt a listán. Hogy mi a közös ezekben? A csalódás. Eszetlen ígéretek, amikből szinte semmi sem teljesült. Abban is különlegesek, hogy a konzolokra készült platformosoknál sokkal kevésbé vonzóak.

Nem szabad azonban túl szigorúan ítélnünk. A *Half-Life* Dreamcastos verzióján kívül az összes konzolra készült első személyű lövöldözős vacak, miközben a PC tulajdonosok olyan programok áldásait élvezhetik, mint például a *Deus Ex* vagy az *Unreal Tournament*, olyan király módokkal, mint a *Counter-Strike*. Igaz ugyan, hogy a *Mario 64*-nek és társainak nincs párja a PC-n, de a *Gift* talán képes lesz enyhíteni a hiányt. A tervezők szándéka szerint azonban a program nem lesz a *Mario* vagy a *Sonic* ellenfele...

Egy kis vörös ördög, akit nemcsak hogy az ösztönei vezérelnek, de ráadásul a fantáziája is nagyon mocskos.

A kulisszák mögött

„Gift dagadt, lusta, ügyetlen, rosszak a viccei és még rosszabb a hozzáállása a dolgokhoz – magyarázza Saint-Denis –, ugyanakkor fél a sötéttől, így aztán könnyen azonosulhatunk vele." Olyanfajta figura, akit az ember nem szívesen mutatna be a szüleinek. Pucér hátsófele azonban tudatos része annak a stratégiának, amivel szélesebb közönséget akarnak megnyerni a játéknak. Amikor a jól láthatóan bennfenteseknek szóló viccekről kérdeztük, Matthieu gyorsan kész volt a válasszal: „Néhányan biztosan ráismernek majd bizonyos jelenetekben a kedvenc filmjük vagy számítógépes játékuk paródiájára – a többiek az arcade/adventure elemek keveredését élvezhetik." Aztán hozzáteszi: „Némelyik viccet talán csak a felnőttek fogják érteni – vannak elég pikánsak is!"

Kitűnő. Egy kis vörös ördög, akit nemcsak hogy „az ösztönei vezérelnek" (ezt Matthieu mondta, nem mi), de ráadásul a fantáziája is nagyon mocskos. Amikor pedig szembe kerülünk a Miki egér/Alakváltó szörny keverékkel vagy a megfagyott földönkívülivel, kiderül, miről is szól valójában a *Gift*. Felejtsd el az összes komolykodó marhaságot. Inkább röhögjünk egy jót, disznólkodjunk és vegyük olyan viccesre a figurát, amennyire csak lehet. Kérdés persze, hogy a kész játék igazi kihívást jelent-e majd – ez idővel kiderül, de abban már most biztosak lehetünk, hogy hamarosan megjelenik, és más lesz mint a *Gex 3D*. Az értékelés néhány hónapon belül várható. PCF


A hardcore platformos részek mellett a *Gift* egy csomó vízi örömöt is kínál.

Fejlesztői akta

Ⓕ Cryo
Ⓘ www.cryo-interactive.com

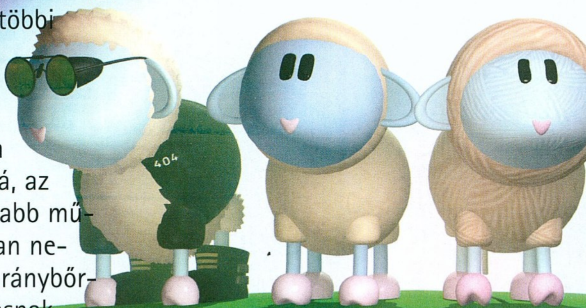
Francia. Egy nép, de egyben figyelmeztetés is. Miért? Mert ez a játék onnan jön. Több mint valószínű, hogy teljesen borult lesz. Vegyük például a *Devil Inside*-ot. Golyósabb, mint egy teherautónyi csapágy. Számításaink szerint a Cryo a világ legholdkórosabb fejlesztőcége, köszönhetően egyrészt francia származásuknak, másrészt a furcsa, vörös hajú emberkék iránti olthatatlan rajongásuknak. Különös.


Ha elég messzire eljutunk, néhány gyönyörűen futurisztikus környezettel is találkozunk, olyanokkal, mint például ez a lehengerlő pálya. Tetszik? Mert nekünk nagyon.


A különböző power-upok összegyűjtése létfontosságú, ha győzni akarunk. Az egyes pályák különböző képességekre mennek rá. Ki tudja, mivel lehet legyőzni ezt a gépszörnyet...

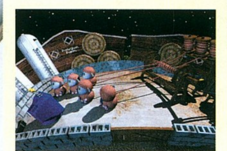
Sheep

Miközben a többi arcade játék úgy trappol előre, mint a bárányok a henteskés alá, az Empire legújabb művét nyugodtan nevezhetjük báránybőrbe bújt farkasnak.





A játékban az általunk választott karakterrel vagyunk: ebben az esetben Bo Peeppel.



Az ehhez hasonló furcsa masinák egyáltalán nem lógnának ki egy *Wallace and Gromit* filmből.

Megjelenés 2000. November

A lényeg

A *One Man And His Dog* és a *Lemmings* kereszteződése. Az űrben. A *Sheep* a rejtvények megoldására kihegyezett játékok közé tartozik, amiben egy kisebb sci-fi birkanyájat irányítunk – általában egy idióta csapdákkal telerakott labirintuson át. A bátran ál-3D-s stílus egyfajta könnyed vonzerőt ad neki, az irányítási rendszer pedig egyetlen kattintással elintézhetővé teszi a legtöbb dolgot. Totális egyszerűsége mellett trükkös rejtvényei miatt igazi különlegességnek ígérkezik.

Fejlesztői akta

Ⓕ Minds Eye/Empire
Ⓘ www.minds-eye.net

A Milton Keynesben székelő fejlesztőház olyan műveket tudhat maga mögött, mint a *Monopoly*, a *Thomas the Tank Engine* és a *Pacman 3D* – tehát valószínűleg nem szerepelnek az ember első osztályú szoftverházakról készített képzeletbeli listáján. Másrészt viszont a 90-es évek közepe óta jelen vannak a piacon, 11 sikeres játékot készítettek és most már 37 állandó alkalmazottjuk van. Első teljesen eredeti művüket reklámozandó leültettek egy TV operatőrt egy birkalegelő közepére, és az egész nyájat átugratták fölötte – nem vicc: ez tény.



A diszkó. Vannak űrhajóban és csokoládégyárban játszódó részek is.

A körítés

Miért a felhajtás? Egyrészt boszorkányosan egyszerű az ötlet, a pályák halálosan gyönyörűek, másrészt, akit csak ismerünk, mindenki szorít, hogy sikeres legyen – ha másért nem, hát azért, mert időtlen idők óta nem jelent meg igazán rabul ejtő rejtvénymegoldós játék. Miután kiválasztottuk a legszimpatikusabb pásztort, 35 pályányi csonkolás következik, ahol gonosz mezőgazdasági gépek, portyázó intelligens tehenek és, ööö, trambulinok akadályoznak az előrehaladásban, mintha egyenesen a rajzfilmek poklából szabadultak volna ki.

„A *Sheep* különleges kinézettel bír – kommentálja az eseményeket Martin Batten, a nagyfőnök. – A program az utolsó vonalig a művészeti rész kivitelezéséért felelős grafikusunk fantasztikus képzelőerejéről és tervezői képességeiről tanúskodik. Nagy mangarajongó, de a humorára leginkább a 70-es és 80-as évek TV-s kultúrája volt hatással. Mindezek keveréke, plusz az elméje legmélyéről fakadó sok más hatás összeadódva igazán különleges dolgot eredményezett."

A kulisszák mögött

A Minds Eye már hat éve dolgozik a *Sheep*-en. „Már régóta szerettünk volna összehozni egy TV sorozatot. Végül mégis egy játék alapkoncepciója jött össze 1998 elejére. Többet nem szeretnék elárulni arról, hogy miért pont ezek a lehengerlő gyapjas teremtmények ragadták meg az érdeklődésünket..."

A fejlesztőcsapat leginkább a *Sheep* könnyen elsajátítható kezelésére büszke, bár magát a terelést nem volt könnyű megvalósítani. „Mivel a játéknak egyáltalán nem voltak előfutárai, iszonyúan nehéz volt eldönteni, mennyire tehetjük nehézzé anélkül, hogy idegesítővé válna. Végül aztán jobb híján több hónapon át tartó próbatesztelésseI derítettük ki, mi az, amivel a játékosok többsége elégedett."

Jó hallani, mennyire őszinték a fiúk: „Természetesen szeretnénk, ha a sikerlisták élén landolna. A kezdet kezdetétől széles közönségnek szántuk, tehát nem fogok olyasmiket mondani, hogy: amíg nagyszerű játéknak számít, kit érdekel, mennyi fogy belőle. Sokat akarunk eladni. Lehetőleg minél többet." PCF



Larry, a gengszterbárány, a sötét oldal birkája.



Lehidalás! A helyi műház jótékonysági 70-es évek retro buliján nem más, mint nagyra becsült rovatvezetőnk a dísze.



Tapasztalataink szerint a mezőgazdasági gépek ennél rozsdásabbak szoktak lenni, és a birkák sincsenek perwollal mosva.



Ha magad elé idézed a *Lemmings*-et izometrikus kiadásban, rajzfilmes eszetlenségekkel kiegészítve, nem lősz nagyon mellé.

Battle of Britain



Hans a hasát mutatja – pörkölj oda neki!

A repülőgép-szimulátorok csatáinak történetében még sohasem szerepelt egyszerre ennyi gép egy játékban.

A lényeg

Hát, ez egy repülőgép-szimulátor, vagy nem? De vajon miért jövünk izgalomba tőle? Nos, eltekintve attól, hogy (ha a megjelenés nem csúszik pár hónapot) éppen az angliai csata 60. évfordulójára jött volna ki, és a fejlesztést a repszimek szakértőjének számító Rowan végezte, a *Battle of Britain* sokkal többet tud az átlagos repülős játékoknál.

Először is: saját kezűleg irányíthatjuk az egész brit légierő Luftwaffe elleni háborús erőfeszítéseit – vagy fordítva, ha ahhoz van kedvünk. Az offenzíva 1940. július 15-én kezdődik és szeptember 15-én ér véget, ugyanabban az évben – ezek ugyanis a második világháború döntő fontosságú ütközetének pontos dátumai. A leglényegesebb repülőgépeket, a London környéki reptereket és a fő tereptárgyakat pontosan modellezték, az öt repülhető gépre pedig ezen belül is kitüntetett figyelmet fordítottak.

A körítés

„Még sohasem készült olyan repülős játék, amiben 1000 bevetés szerepelt volna. Látványos és egyben félelmetes ilyen sok gép között repülni és harcolni" – mondja Chris Beeston, a Rowan egyik programozója. Nagy kihívást jelent egy csomó repülőgépet hatékony formációba rendezni, de a fejlesztők rengeteg kutatást folytattak annak kiderítésére, milyen stratégiát követtek a hadviselő felek. A program mélysége különleges irányítási rendszer kialakítását tette szükségessé, így aztán egyszerűen bepattanhatunk bármelyik vezetésünk alatt álló repülőbe, és az arcvonalból adhatunk a fricceknek.

Az öt repülhető gép a Spitfire és a Hurrican a brit oldalon, valamint a Messerscmidt 109, 110 plusz a Ju87 a németeknél. Ha az utóbbiakat választjuk, három bombázóban is harcolhatunk (bár csak a lövész és nem a pilóta szerepében): a Junker 88-ban, a Heinkel 111-ben és a Dornier 17-ben. A zöldfülű pilóták hosszas kiképzésen esnek át, ami az egyszerű fel- és leszállástól kezdve a harci taktikákon át a kényszerleszállásig mindenre kiterjed.



A bevetésekben egyszerre több száz gép is részt vehet.

Megjelenés
2000. November



Bár csak öt géppel repülhetünk, mindegyiket fájdalmas tökéletességgel mintázták meg az eredetik alapján, a Rowan alapos kutatásainak felhasználásával.

A kulisszák mögött

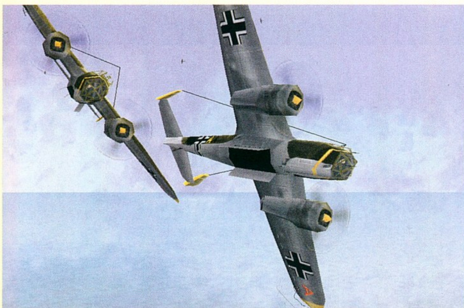
Chris arra is rámutatott, hogy nem pusztán nosztalgiából választották ki pont ezt az összecsapást: „Az angliai csata tökéletes esélyt kínált a továbblépésre az eddigi játékainkhoz képest, és lehetővé tette, hogy a hadjáratok kezelésére készített engine-ünket teljes egészében kidolgozott, erőteljes valós idejű rendszerré fejlesszük." Máshogy fogalmazva ez azt jelenti, hogy a hadjárat során minden egyes bevetés, vereség vagy győzelem hatással van az azt követő összes eseményre. A programozók alaposan megszenvedtek a feladattal, de a végeredmény nem is hasonlítható ahhoz, mint amikor simán egymásnak eresztik a gépeket egy arénában. „Nehéz volt az összes adatot begyömöszölni egy még elfogadhatónak mondható memóriamennyiségbe. Ezért aztán kénytelenek voltunk néhány okos optimalizálást alkalmazni a repülők adatainak tárolásában és felhasználásában, ami azt jelenti, hogy a játékhoz nem lesz szükség csúcskategóriás számítógépre." Nos, mi pontosan az ilyen szimulátorokat szeretjük. Érdemes befizetni a következő számra, amiben, ha minden jól megy, egy fantasztikus játszható demó is helyet kap majd. Addig is kezdjetek el dühödten bajuszt növeszteni, és szoktassátok a kezeteket a botkormányhoz. Éket ki! PCF

Egyszerűen bepattanhatunk bármelyik vezetésünk alatt álló repülőbe, és az arcvonalból adhatunk a fricceknek.

Fejlesztői akta

Ⓕ Rowan/Empire
Ⓘ www.empire.co.uk

A Rowan elképesztően tehetséges munkatársai repülőgép-szimulátorok kellemes választékával ajándékozták meg az emberiséget az elmúlt évtizedben. Az annak idején még DOS-ra írt *Overlord*-tól és *Navy Strike*-tól kezdve a *Flying Corps*-on keresztül a kitűnő *MiG Alley*-ig terjed a légi játékok sora, és a fejlesztők a jelek szerint mindegyikben megtalálták az ideális egyensúlyt a hardcore szimuláció és az azonnali nyomulás nyújtotta élvezetek között. Színpompás platformos játékokat vagy lövöldözősöket viszont valószínűleg hiába is várunk tőlük.



Óh igen, kiáltanak fel a szárnyalás szerelmesei – de vajon milyen a repülésmodellezés? Nem rossz – válaszoljuk –, a részletekkel azonban megvárjuk a teljes értékelést.



Ki gondolta volna, hogy Kent ennyire izgalmas lehet? Az események nagy része itt, „Anglia kertjében" játszódik, és kényszerleszálláshoz is attraktívabb terep a Csatornánál.

Metal Gear Solid

Végre elkészült a legjobb PlayStationös játék PC-s változata. Vajon képes lesz a *Deus Ex*-re jól ráijeszteni?



A képen látható bádogtömeg maga a címszereplő Metal Gear, az atomfegyverekkel felszerelt robot.

HA A SZEREPLŐLISTÁT NÉZZÜK, AMI leginkább egy pankrátortalálkozó szürreális változatának tűnik, elsőre bizony nehéz komolyan venni ezt a játékot. Amikor az intróban olyan nevek hangzanak el, mint a Revolver Ocelot vagy a Decoy Octopus, az ember csak nehezen bírja megőrizni komolyságát. Egyszerűen nem tudtuk megállni, hogy ne kezdjünk mi is hasonlókat kitalálni: Véres Varangy, Gerinctörő Görény, Brutális Borz satöbbi.

Amikor azonban felidéztük azt a kavarodást, amit a Konami okozott két évvel ezelőtt a Sony PlayStation tulajdonosok körében a program megjelentetésével, átmenetileg inkább abbahagytuk a poénkodást a *Metal* szereplőinek nevével és elkezdtünk komolyan figyelni. Az őseredeti *Metal Gear* nagyon-nagyon régen jött ki (egészen pontosan 1987-ben), az SNES-re és a Mega Drive-ra. A folytatás, a *Solid Snake* (ő a főszereplő, akit megszemélyesítünk) sem váratott sokat magára – egyik sem hozott igazán forradalmi változásokat a konzolok piacán, de jól fogytak, és szórakoztató volt játszani velük. Amikor azonban a Konami totális modernizálásra szánta el magát a *Metal Gear Solid* kiadásával, a tömegek őszinte örömére beépítették a lopakodást is – a dolgot azóta kitűnő hatásfokkal használták olyan programokban, mint például a *Deus Ex* és a *Thief*.

A *Metal Gear Solid* hűségesen folytatja a történetet ott, ahol a *Solid Snake*-ben abbamaradt – a fejlesztők annyira fontosnak tartották az előzményeket, hogy szöveges formában extraként a főmenübe is beépítették. Azoknak, akik nem akarnak időt vesztegetni a sorozat alaposabb megismerésére, egy kis összefoglaló következik *Metal Gear*-ológiából: fiú (Solid Snake) találkozik túsz, fiú megment túsz, fiú találkozik Nagyfőnök, fiú legyőz Nagyfőnök, fiú visszaszerez nagy robot. A *Solid Snake* hasonló sztorival dolgozott: fiú találkozik túsz, fiú megment túsz... Satöbbi. Lásd fent. A *Metal Gear Solid* a változatosság kedvéért ismét a jól bevált forgatókönyvet veszi elő: egy Foxhound nevű terroristacsoport elrabolja a Metal Gear névre hallgató robotot, ami képes atomtámadást intézni a Föld bármely pontja ellen. Ha a kormányzat nem adja át a Nagyfőnököt, akit a *Solid Snake*-ben kinyírtunk, a terroristák bevetik a nukleáris fegyvert – hacsak meg nem állítjuk őket. Nyugi: lesznek túszok is. Hát nem figyelmesek ezek a Foxhoundosok?

„Egy hot dogot és egy csokifagyit lesz szíves."



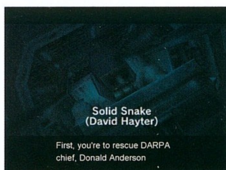
„Jól van, bébi, akkor most egy tudóst, oké? Rengeteg esze van, fehér köpenyben mászkál... Ez az... "

Fiú (Solid Snake) találkozik túsz, fiú megment túsz, fiú találkozik Nagyfőnök, fiú legyőz Nagyfőnök, fiú végül visszaszerez nagy robot.

Élezés

Mielőtt azonban fejest ugranánk a mély vízbe, előbb néhány – virtuálisvalóság-generátorban lefolytatott – küldetésben kell részt vennünk, kicsiszolandó a képességeinket. Bízzatok bennünk: a csiszolgatásra tényleg szükség lesz. A rosszfiúkhoz csak az kerülhet közel, aki előzőleg sikeresen lediplomázott a Dörzsölt Dick Terroristaelhárítási és Rosszfiúirtási Egyetem Lopakodási és Orvlövészeti szakpárján. Itt beható ismeretekre tehetünk szert a kúszás, a hasalás, a lebukás, a rejtőzködés és a menekülés különböző módozataiból. A VR küldetésekben rengetegféle helyzetben próbálhatjuk ki magunkat, egy szem őr kicselezésétől kezdve aknák telepítésén át mindenféle népek feldarabolásáig, a titokzatos nindzsák stílusában. Itt találkozunk egyébként az első különbségekkel a PC-s és a PlayStationös verzió között – az eredeti PS kiadásnál jóval több VR missiont kapunk.

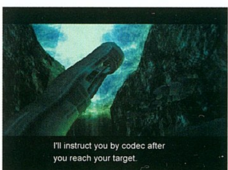
A számuktól függetlenül azonban elég gyorsan unalmassá válnak – a környezet egyáltalán nem változik, és mivel gyakorlóküldetésekről van szó, izgalomból sem akad túl sok. A játékszintek szerencsére sokkal változatosabbak. Az egész egy izgalmas intróval kezdődik, amiben néhány vonzó grafikai részlet is megjelenik – az óceán felől, úszva kell megközelítenünk a Foxhound bázisát. A háttérzenét a minimumra korlátozták,



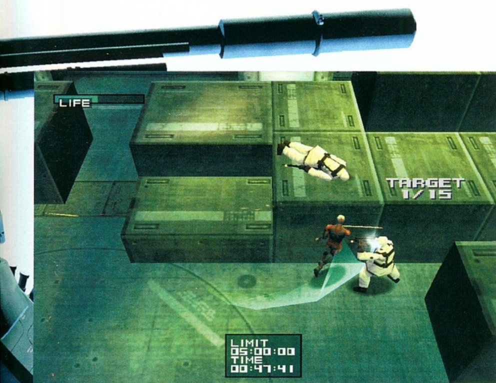
Kilőni magát egy tengeralattjáró torpedővetőjéből? Snake-nek ez hétköznapi feladat.



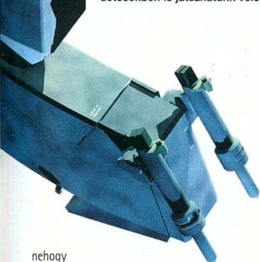
Az intró végigvezet az eddigi történeten, és feltárja a Foxhound hitszegő praktikáit.



Egyáltalán nem viccel – ha harc, hát legyen harc.



Az itt látható titokzatos nindzsa sokszor felbukkan a játékban, és a VR küldetésekben is játszhatunk vele.



nehogy tönkretegye a hangulatot, de a megfelelő pillanatban mindig megszólal. A történet legelején, amikor behatolunk az ellenséges bázisra, tökéletesen teszi intenzívebbé a játékélményt. A hátborzongató, valahogy tragikusnak tűnő melódia segít felidézni a Hidegháború atmoszféráját, ami meghatározó eleme az *MGS*-nek. A hangeffektek is fantasztikusak: a Microsoft emberei kifogástalanul elevenítik fel az eredeti hangulatát. A lépések zaja visszhangot kelt a kőpadlós termekben, a havon viszont csak halk roppanásokat hallunk. A hanghatások pontossága nagyon fontos, mivel a lopakodás meghatározó részét alkotja kalandjainknak. Ha az ember egy régi raktárban mászkál, kétségbeesetten rejtőzködve, nehogy észrevegyék, legkevésbé egy pocsolyába szeretne belelépni – a placcsanás biztosan felkelti az őrök figyelmét.

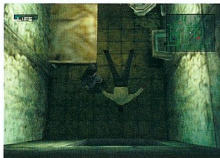
Pocsolyában szikrázó párafelhők

A pocsolyák elkerülésére van még egy jó ok, Solid Snake ugyanis vizes lábnyomokat hagy maga után. Ez nem pusztán apró kozmetikázás a tervezők részéről – az őrök boldogan követik a hátrahagyott nyomokat, legyenek azok víztócsák, miután kimásztunk a tengerből, vagy a szűz hóban tett sétánkról árulkodó jelek. Alapvetően egyszerű dologról van szó, de sokat segít egy valóban létező világ illúziójának a felkeltésében, amiben a háttér nem egyszerűen csak esztétikai célokat szolgál... egyszóval jó ötlet, és megtanít arra, hogy tisztelettel bánjunk a környezettel. Nincs sok értelme a lopakodásnak, ha közben körülöttünk az összes őr riadót fúj.

Érdemes felidézni egy pillanatra azt a jelenetet, amikor egy igazi kínzás szemtanúivá válunk. Nyugtalanító? Lesz jobb is.



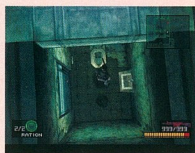
Mindig ezt mondják. Féltékeny, mert kihagyták a dologból.


A felső nézet a legsokoldalúbb, mivel másképp nem tudjuk felszedni a tárgyakat.

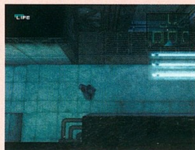
A videobejátszások viszont részletszegények, és láthatólag nem igazán nyúltak hozzájuk a PlayStationös verzió kiadása óta. Napjaink PC-s színvonalához mérve elég darabosnak tűnnek. Ezt leszámítva a játék tényleg látványos, és felvonultat néhány fantasztikus részletet is. Szikrák pattognak a falról és a többi tárgyról, ha egy-egy eltévedt golyó eltalálja őket, vérfelhők robbannak ki a találatot kapott ellenfelekből, ha pedig hideg van, megfigyelhetjük a lélegzetünk párafelhőit. A vizuális és zenei rész ilyen fokú tökéletessége miatt nevezték sokan interaktív mozinak a *Metal Gear Solid*-ot, mivel a viszonylag egyszerű történet ellenére az audiovizuális effektek tökéletesen érzékeltetik a kaland lényegét.

Ha példát keresünk annak a módszernek a jellemzésére, ahogy a *Metal Gear* bevonja az embert a játék egyedül- ▶

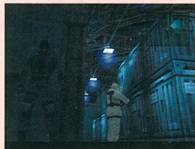
Irányíthatóság



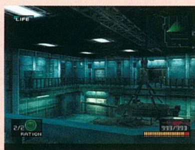
Az irányításra nem szenteltek túl sok figyelmet – gyakorlatilag ugyanolyan, mint az eredetiben volt. Sajnos kevésbé rugalmas PC-s megfelelőinél, így aztán eltart egy darabig, mire megszokjuk.



Nem lehet ugrani, oldalazni, hátrafelé vagy lassabban menni. Solid Snake vagy rohan, vagy a hasán csúszik. Bármi is a helyzet, összesen nyolc irányba mozdulhat el. Szabadon mozogni? Ugyan már!



Menjünk közel bármelyik falhoz, és a kamera rögtön látószöget vált, Solid Snake pedig felpasszírozódik az adott felületre.



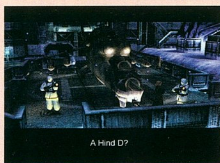
Gyorsabb és sekélyesebb a mostanában futó PC-s programoknál, de ez inkább mellette szól. Az ember azonnal belevetheti magát az események közepébe, és eljátszhatja a világ legdörzsöltebb kémjének szerepét.

A pályákon alulfizetett biztonsági emberek posztolnak, fánkmorzsákat és műanyag kávéspoharakat hagyva szerteszét.



Miután kimászott a jeges alaszkai tengervízből, hősünk behatol a terrorista bázisok elmaradhatatlan részébe, az elhanyagolt alagsori raktárba.

Mindent a szemnek



A PC-s és a PlayStationös verziók közötti legnagyobb különbség a grafika területén jelentkezik. Solid Snake úszva közelíti meg a Foxhound bázisát a játék legelején – a vizet megjelenítő effektek egyszerűen lenyűgözőek.



Kapjuk fel a távcsövet, és máris kinagyíthatjuk a pálya elemeit, anélkül hogy a látvány szemcsésse vagy darabossá válna. Ezen a zegzugos terepen ugyan nem vesszük túl sok hasznát, de a látvány ettől még lehengerlő.



Gyújtsunk rá és figyeljük, ahogy a füst kirajzolja a korábban láthatatlan infravörös lézersugarakat. Kellemes részlet, ráadásul hasznos is. Ezenfelül a cigarettafüst legalább olyan káros az egészségünkre, mint a valóságban.



A grafika csak a történetet továbbivő videobejátszásokban bicsaklik meg néha. Valamilyen furcsa oknál fogva egyetlen szereplőnek sincs szeme. Elég bizarr.



Mivel a lopakodás a legerősebb fegyverünk, jól kell használnunk a robbanószereket.



Az őrökön kívül a biztonsági kamerákat is ki kell kerülni – a látóterüket sárga kúp jelöli a radarunkon. Maradj hason fekve.



Ez az elbűvölő úriember Revolver Ocelot. Hamarosan beledöngölheted a betonba.

álló hangulatába, érdemes felidézni egy pillanatra azt a jelenetet, amikor egy igazi kínzás szemtanúivá válunk. Nyugtalanító? Lesz jobb is. Még egy adag fizikai fájdalmat is ki kell állnunk, amikor gombok őrült nyomogatásával bizonyítjuk a kitartásunkat egy, a régi olimpiás játékok perverz feldolgozásaként jellemezhető jelenetben. Nem veszi komolyan igénybe az erőnket, de kétségtelenül hatékonyan vonja be az embert még mélyebben a játék rejtelmes világába.

Ennyi érdekfeszítő fordulat mellett az irányítás kissé zavaros. Választhatunk, hogy a billentyűzettel, az egérrel vagy egy joypaddel akarunk-e játszani, ezért aztán azt gondolnánk, bármelyikkel teljesen rugalmasan uralhatjuk az eseményeket. De nem. A rendelkezésünkre álló mozdulatok választéka néha kevésnek bizonyul. A *Half-Life*-ot és társait jellemző első személyű mágiát szoktad meg? Nos, akkor kapcsolj át az *MGS* sokak által dicsért első személyű játékmódjára – valószínűleg szálanként fogod kitépni a hajad, ugyanis az általánosan alkalmazott egér-billentyűzet kombináció itt nem használható. Még egy viszonylag hétköznapinak számító oldalazást vagy ugrást sem könnyű kivitelezni. A *Metal Gear Solid* szórakoztató, de a PC-s játékosok ennél sokkal kifinomultabb példányokkal is találkozhattak (kezdjünk megint a *Deus Ex*-szel példálózni?), amelyek pontosan megmutatták, hogyan lehet egy lopakodásra kihegyezett játékot szívszaggatóan mélyé tenni. Manapság egyszerűen el vagyunk kényeztetve (de tényleg) a rengeteg különböző, fantasztikusan zökkenőmentes és rugalmas PC-s irányítási rendszerrel, így aztán igazi szégyen, hogy a Microsoft nem vette a fáradságot valamelyik beépítéséhez. Ha azonban félretesszük a 3D-s karakterek mozgatásának ideális módszerével kapcsolatos előítéleteinket, kiderül, hogy Solid Snake-et egész normálisan lehet vezérelni.

A sebességért mindent

Szerencsére a konzolos stílusú élvezetek végső soron mégis mozgásban tartják a dolgokat. Az ellenfelek intelligenciája elég limitált – bár ez talán csalódást okoz a hardcore PC fanatikusoknak, a Microsoft és a Konami mindent elkövetett az előrehaladás és a könnyű elsajátíthatóság érzésének fenntartásáért. Az őrök hanyagul grasszálnak, a látómezejüket pedig a fehér rész jelzi Snake radarján. Ha ezt kikerüljük, nem vesznek észre – roppantul kielégítő dolog észrevétlenül a rosszfiúk háta mögé lopakodni, és James Bond stílusban végezni velük. Furcsa, hogy a lövések nem keltik fel az őrök figyelmét, de ez az ára a zökkenőmentes játékmenetnek.

Cinikusabb embertársaink valószínűleg a forma diadalának fogják nevezni a tartalom felett, de végső soron mégis az a lényeg, hogy kapunk egy többéves játékot, ami még mindig sallangmentes. Miközben a PlayStationös eredeti grafikáját és hanghatásait felújították, minden más változatlan maradt, ami rendben is van, mivel a PC tulajdonosok végre megtapasztalhatják azt, amire a konzolos kollégák olyan régóta rá vannak izgulva. Másfajta hagyományokat követ, mint a *Half-Life* és a *Deus Ex*, és tény, hogy a terjedelme sokkal kisebb – ha egyszer végigjátszottuk, akár egy délután alatt végigmehetünk rajta újra, ha kihagyjuk a videobejátszásokat. Amekkora felhajtás volt körülötte, végül egész kellemes meglepetést okozott – elég szórakoztató lett... PCF



Az egyik extra ez a bizarr fotóstúdió, ahol fotómodell nők pózolnak a kamera előtt.

Metal Gear Solid

Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com/games
Ha csak úgy: PII233, 32Mb, Win 95/98/ME
Ha tényleg: PIII400, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Deus Ex	95%
Hidden & Dangerous	92%
Metal Gear Solid	
Thief 2	86%
In Cold Blood	82%

Pro és kontra

- ✓ Fantasztikus kép és hang
- ✓ Néhány kellemes rejtvény
- ✓ Tökéletes átdolgozás
- ✗ Konzolos stílusú irányítás
- ✗ Nagyon rövid

Vélemény

87%

Jehova tanúival érdemes kesztyűs kézzel bánni, ha bekopognának a felvonóhidunkon.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Arany-érem PC Format December 2000

A legjobb játékok ünneppé változtatják a hétköznapjainkat. A *BGII* viszont olyan, hogy ebben a hónapban be sem mentünk dolgozni.

Minden Idők Legjobb Játékai igencsak fárasztó hónapokat tudhatnak maguk mögött. Persze a mi dolgunk sem volt könnyebb, hiszen újra és újra meg kellett határoznunk, mit értünk e megtisztelő cím alatt. A *Grand Prix 3*-at például méltán nevezhetjük Minden Idők Legjobb Autóverseny-szimulátorának, és talán nem túlzás azt állítani, hogy a *Deus Ex* is kiérdemelte a Minden Idők Legjobb Valamije nevet. A *Baldur's Gate II* pedig... Nos, a *Baldur's Gate II* pedig Minden Idők Legjobb Hagyományos Single Player Szerepjátéka.

Mélységében és bonyolultságában messze túlmutat a *Planescape: Torment*-en, párbeszédeiben, jellemábrázolásában az *Ultima VII*-et is felülmúlja, míg a felépítéséből adódó kötetlen játékmenet egyszerűen csúfot űz a *Final Fantasy*-sorozatból. Eközben a grafikája kissé ódivatú, az alapötlet is megvan már vagy húszéves, és minden tökéletessége ellenére sem fog tetszeni azoknak, akik nem szeretik az efféle hosszúra nyújtott kalandjátékokat.

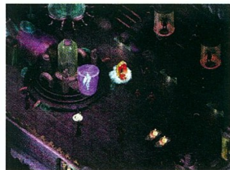
Az igazat megvallva, ez az ő bajuk. Tény persze, hogy az előző részhez képest nem sok minden változott: ugyanazt az izometrikus, fix nézőpontú, csontvázaktól, sárkányoktól és lidércektől hemzsegő, *AD&D* szerepjátékot kapjuk. A licencnek nagy érdemei vannak abban, hogy a karakterosztályok, a harcok, a varázslatok és a karakterfejlődés rendszere révén a játék tökéletesen kiegyensúlyozott. A történet ott folytatódik, ahol az előző részben abbamaradt. A régi karakterünket importálhatjuk is az első rész játékállásából. Ha a *Tales Of The Sword Coast* című küldetéslemezt is végigjátszottuk, további tapasztalati pontokat kapunk, csupán a felszerelésünket nem hozhatjuk magunkkal.

Parádriposzt

Természetesen tiszta lappal is indulhatunk, így mindjárt fel is fedezhetjük a karaktergenerálóba beépített új funkciókat. A játékban három teljesen új osztály választható (a Sorcerer, a Barbarian és a Monk), és a korábbiak is módosíthatók: a Fighter például lehet Berserker, Kensai vagy Wizardslayer. Mindegyiknek megvannak a maga előnyei és hátrányai: a Kensai például találékonyabb lesz a harcban, páncélt viszont nem viselhet. Ugyanígy az Assassin (a Thief három alosztályának egyike) használhat mérget és jobban tud harcolni is, de tolvajként már kevésbé ügyes, a beállítottsága pedig csak Evil vagy Chaotic Neutral lehet.

Az első részhez hasonlóan itt is többféle NPC (non-playing character) szegődhet a nyomunkba, és bár ezúttal kevesebb van belőlük (mindössze 15), legalább sokkal többször hallatják a hangjukat. A játéknak ez az alkotóeleme még a *Baldur's Gate* által magasra tett lécet is könnyedén átviszi. A beszél-


A varázslatok effektjei gyönyörűek, és végre különböznek is egymástól.


A Black Isle *Fallout*-sorozata bizonyára nagy hatást gyakorolt a *BGII* készítőire.

Igazán nem kellett volna...

Az erődítményes missionök, amelyekben valódi épületek irányítását bízzák ránk, a játék legjobb részei közé tartoznak. A kastély különösen figyelemre méltó: ilyenkor az egész térkép egyetlen óriási vár, amely teljes egészében a miénk lehet, ha Harcosok vagyunk és felvállaljuk az irányítással járó felelősséget. A vár uraként pénzt kaphatunk, de közben a felmerülő problémákkal is meg kell küzdenünk (ha nem lennénk a helyszínen, futárokat küldetnek értünk).


Az első éjszaka joga azonban sajnos nem a miénk...


A helyszínek némelyike enyhén szólva bizarr.

getések során nemcsak barátságos és ellenséges riposztok közül választhatunk, hanem a szerepjátékok legjobb hagyományait folytatva végre a két véglet között is elhelyezhetjük magunkat. A rendelkezésre álló válaszok száma természetesen függ a karakterünk karizmájától, de ha jól csűrjük a szót, a kellemetlennek induló beszélgetéseket is békés vágányra tudjuk terelni. Ha beszélni nem szeretünk, elkezdhetünk csatarászni

Démonokat megidézni nem egyszerű dolog, de ha képesek vagyunk rá, sok csatát a magunk javára fordíthatunk.

is, nem anyád, nem apád alapon: következetesen gonosznak lenni most sokkal reálisabb alternatíva, mint az előző részben, ahol időnként pusztán a rossz hírünk miatt is megtámadhattak minket.

Tolvajtanya

A kezdők az elején talán furcsának fogják találni, hogy a *BGII* a karakterünk létrehozásától kezdve a varázslatok leírásán át a harcrendszer finomságainak taglalásáig minden területen szeret belemenni a részletekbe. Aki először játszik a programmal, annak előbb hozzá kell szoknia ehhez az alapossághoz, a szerepjátékok gyarlóságainak avatott ismerői azonban rögtön otthon fogják érezni magukat. A térkép és a napló szerencsére sokat javult az előző részhez képest, így sokkal könnyebb rendet tartani a küldetéseink között – lévén hogy egyszerre többet is felvállalhatunk. A játék hét fejezetre oszlik, és az összes alküldetés teljesítése nélkül is befejezhető, bár az érdekesebb missionöknek (pl. egyesítsük egy meggyilkolt gyermek lelkét a játékmackójával, találjuk meg azt az embert, aki élve próbált eltemetni valakit stb.) azért nehéz lesz ellenállni.

A második fejezetben van a *BGII* talán legjobb része. Ha itt mind a nyolc főküldetést teljesítjük, a karakterosztályunktól függően megbíznak minket egy erődítmény irányításával: a Tolvajok egy tolvajtanyát, a Harcosok egy kastélyt, a Mágusok egy tornyot vehetnek birtokba. Az ötletet talán az *Ultima Online* „ingatlanközpontú" szemlélete inspirálta – mindenesetre jó érzés egy kicsit eltávolodni a mágikus fegyverek és a kincsek világától.

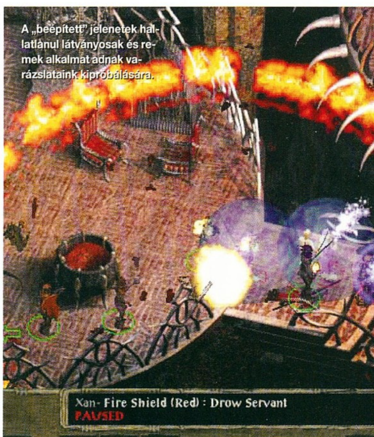
Nyúl Balázs

Mivel a karaktereink középszinten kezdik a játékot (89 000 tapasztalati pont birtokában), viszonylag gyorsan eljuthatunk a magasabb szintekre. Ennek ellenére jó érzés, amikor az általunk játszott Mágus, Pap vagy Druida megtanul egy új varázslatot. Démonokat, szörnyeket vagy természeti erőket megidézni nem egyszerű dolog, de ha képesek vagyunk rá, sok csatát a magunk javára fordíthatunk. A kézitusa jelentősége ezáltal háttérbe szorul, ami nem szokott mindenkinek tetszeni, ám azok, akik hajlandók időt és energiát áldozni arra, hogy kiderítsék, melyik varázslat melyik szörnytípus ellen a leghatásosabb, sokkal jobban fogják élvezni a játékot. Nem könnyű jól kijönni egy-egy ütközetből, de ha előre gondolkodunk egy kicsit és figyelmesen átolvassuk a leírást, komoly előnyre tehetünk szert a hűbelebalázsokhoz képest.

A *Baldur's Gate II* története a legjobbak közül való. A játék hatalmas méretei ellenére is annyira pergő, hogy járjon bármilyen későre az idő, „csak még egy utolsó missiont" mindig le akarunk nyomni vele. Az elképesztő mennyiségű helyszín ellenére sem vettük észre, hogy egyikre-másikra nem fordítottak volna kellő figyelmet. Minden lelakatolt láda, minden „véletlen" találkozás, minden félresiklott kocsmai beszélgetés alaposan átgondolt és szépen kivitelezett. Ha pedig otthon azzal nyaggatnának minket, hogy hagyjuk már abba azt a *Baldur's Gate*-et, és menjünk végre lefeküdni, csináljunk meg még egy missiont és fogjuk a nyuszira. *PCF*


Az OpenGL opciók megváltoztatásával még szebb látványban lesz részünk.


A Beholderek sokszemű, lebegő agyvelőnek tűnnek. Nem könnyű elbánni velük.



A „beépített" jelenetek hallatlanul látványosak és remek alkalmat adnak varázslataink kipróbálására.

Egyfajta varázslat

A varázslatok minden valamirevaló RPG-ben központi szerepet töltenek be, és a *BGII*-ben sem jutunk előre, ha nem tanuljuk ki őket. Íme néhány hatásos trükk a játék elejéről.


A Call Woodland Creatures **(kb. az erdő teremtményeinek megidézése) talán idétlenül hangzik, pedig egy nimfa mindig jól jön: megbénítja az ellenséget és meggyógyít minket, ha rossz formában vagyunk.**


A Dimension Door **segítségével könnyedén olajra léphetünk, ha felforrósodna a talaj. A Mágusok teleportként is használhatják. A csuklyás varázslókra azért vigyázzunk.**


A Chant **alacsony szinten is rendkívül hasznos varázslat, ha pedig magasabbra kerülünk, akár az egész kompániánkat megvédhetjük vele.**

Baldur's Gate II: Shadows of Amn 9 990 Ft

Interplay (1) 351 3078
www.interplay.com/bgate2

Ha csak úgy: P200, 32Mb
Ha tényleg: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Baldur's Gate II: Shadows of Amn	
Diablo II	90%
Final Fantasy VIII	89%
Icewind Dale	87%
Baldur's Gate	86%

Pro és kontra

- ✓ Kifinomult és részletes
- ✓ Hatalmas játékvilág
- ✓ Újra és újra elővehető
- ✓ Magával ragadó történet
- ✓ Valódi fantasy környezet

Vélemény

94%

Command & Conquer: Red Alert 2

Az irányítás már nem az övé, inkább a kifulladás jelei mutatkoznak. Vajon mi történt a *C&C*-vel?

Az Electronic Arts *Command & Conquer* sorozata lett az új *FIFA*. Azzal a különbséggel, hogy tankok, katonák és lézerágyúk szerepelnek 22 db labdát kergető ember plusz egy folyamatosan sípoló félnótás helyett. Mostantól minden évben számítani lehet egy-egy *C&C* cím alatt futó, valós idejű bébi megszületésére, kicsit feljavítva, de alapvetően ugyanolyan kinézettel. Csak reménykedni tudunk, nehogy kitörjön egy nagyobb fegyveres konfliktus az elkövetkező hat hónapban, mert az EA esetleg megragadja a lehetőséget és kijön egy *C&C: Út a háborúba* című változattal a *FIFA* nem túlságosan átszabott verzióinak mintájára.

Az elmaradhatatlan kommentátoron kívül van még egy dolog, ami a *FIFA*-ban megvan, de a *C&C* esetében hiányzik. Ez pedig a vitathatatlan vezető szerep a műfajon belül. Egykor a *C&C* volt a valós idejű stratégiák királya. Nagyszerű grafikáját, izgalmas és könnyen átlátható játékmenetét sok vetélytárs koppintotta le, mintha csak ez lenne az örök ifjúság titka. Ám a *Tiberian Sun* nem hozott igazi

Ezt már mind láttuk – a *C&C* kezd még az E=MC²-nél is formálisabbá válni.

előrelépést, és ugyanez a *Red Alert 2*-ről is elmondható. Míg az újonnan megjelenő epizódok beérik apró változtatásokkal, a riválisok hatalmas ugrásokkal haladnak előre az RTS-ek új generációja felé vezető úton. Persze bármelyik RTS rajongó jól szórakozhat a *Red Alert 2*-vel. De az elhasználódás törvénye könyörtelenül működni kezd. A negyedik fagylaltkehely közel sem esik olyan jól, mint az első, és az ember egy idő után rémülten veszi észre, hogy szívből kezdi megutálni. Túl durván hangzik? Vegyük számba a bizonyítékokat.

A kecske és a sün

Ha valaki abszolút kezdő RTS ügyben, feltétlenül vegye meg a *Red Alert 2*-t. Színes, karakteres, és annyira egyszerű a kezelőfelülete, hogy pillanatokon belül nekiláthatunk a hatalmas hadseregek vezérlésének. Két szemben álló fél ugyanarra a kecskelegelőre vet szemet, sündisznó módjára körbeveszik magukat egy csomó védelmi berendezéssel, aztán kezdődhet a háború, amiben hatalmas szerepet kapnak a minél nagyobbat robbanó rakéták, az emberi élet és a tulajdon megbecsülése viszont annál kiseb-

Az agy elment sétálni...

A *Red Alert 2*-ben borzalmasan ostoba MI működik. Ezen a képen szovjet csapatok mászkálnak összevissza az Eiffel-torony – a francia hatalom és kapitalista dekadencia jelképe – körül, a szövetséges erők orra előtt. És mi erre a reakció? Semmi, nyista, ajtó, ablak bezár, ennyi. Talán félnek? Nem, egyszerűen csak túl ostobák. Ha nem megyünk túl közel hozzájuk, nem fognak támadni, még akkor sem, ha a dologgal szemmel láthatólag sikeresen teljesítjük a küldetésben megszabott feladatot. Kiábrándító.


A szovjetek elárasztják az Eiffel-torony környékét, miközben a Szövetségesek csak bámulnak maguk elé.


Ha maximális kihívást szeretnél, szállj harcba egy csomó mesterséges ellenféllel.


A Pentagon éppen most veszíti el egyik legendás szögét az öt közül.



Képi humorból sincs hiány. Figyeld, ahogy a halálra rémült napozók elmenekülnek a brutális robbanás elől.

bet. A küldetések finom fokozatokban válnak egyre nehezebbé, lenyűgözően adagolják az előrehaladás érzését azzal, ahogy egyre pusztítóbb fegyverekkel látnak el és egyre sötétebb események résztvevőivé tesznek. Tulajdonképpen mi itt a probléma?

Hát, ezt már mind láttuk – a *C&C* kezd még az $E=MC^2$-nél is formálisabbá válni. Még a videobejátszásokban megjelenő történet is ugyanazt a sémát követi, mint az előző részek sztorija. Adva van egy szerelmi afférba keveredő tiszt, egy bábvezér, aki merénylet áldozatává válik, egy kopasz bajkeverő, aki átveszi az irányítást, az amerikaiak pedig keményen ellenállnak. Ugyanazok az összetevők, egy kicsit megváltoztatott sorrendben. Hasonló a helyzet a küldetésekkel is. Mindkét oldalon 13 van belőlük – 3-4 nap alatt simán végigmegy rajtuk az ember. Elég élvezetesek, de hát végül is ez a program a *C&C* sorozat tagja.

Szétkalapált sarló

A visszatérés a szovjetek és az amerikaiak közötti fiktív hidegháborús konfliktushoz örvendetes váltást jelent. Egyszerűen azért, mert van valami mélységes élvezetet okozó abban, amikor egy sarlóval és kalapáccsal díszített bunkert, vagy éppen a Pentagont romboljuk porig. Mindkét oldal gyönyörű, a szovjet barakkok tetején igazi szocreál emlékművek állnak büszkén, az a látvány pedig, amit egy védtelen falu felett lebegő léghajóosztag nyújt, korszaktól függetlenül brutális.

A *Red Alert 2*-ben a különböző játékstílusok megőrzése sikerült a legjobban, úgy, hogy közben figyelemre méltó mennyiségű új egységtípust is sikerült beépíteni. Az eredeti *Red Alert*-hez hasonlóan a szovjet hadsereg itt is fogcsikorgató nehézsúlyú bokszolóhoz hasonlít, aki túlerejével győzi le az ellenfelet, miközben a Szövetségesek versenyzője sokkal technikásabb, lazán cikázik az Orosz Medve körül és könnyű egységeivel próbál nyerni, erősen támaszkodva



Hamarosan néhány Szövetséges bomba fogja felforrósítani a szovjetek hangulatát.



A szovjetek V3-as rakétája abszolút pusztító – ezt hamarosan a képen látható hadianyaggyár dolgozói is megtapasztalják.

az álcázásra és a különböző válogatott fortélyokra. Az eltérő harci filozófiák izgalmas multiplayeres ütközetekhez vezetnek – bár az egységkínálat nem olyan változatos, mint a *Red Alert*-ben volt, az agykontrollos ügynökök, a fának álcázott tankok és az ehhez hasonló nyalánkságok rengeteg élvezetet okozhatnak. De tényleg.

Ütőképes bakák

Van még néhány újdonság; az útvonalkijelölési rendszer össze sem hasonlítható a *Tiberian Sun*-ban látott elődjével, és most már egyszerre több irányból is indíthatunk támadást (lásd a Csapásirány című keretes írást). A legjobb azonban mégis az utcai harc. A gyalogság ebben a részben ellenőrzése alá vonhatja az épületeket. Ha egyszer bevették magukat valahová, csak betonfalakat áttörő fegyverekkel verhetjük ki őket, miközben kézifegyvereik forgácsoló össztüzétől még a tankoknak is tartani kell. Ez a kis változtatás hirtelen értékessé teszi az egyébként ágyútöltelékének számító bakákat, és sokkal feszültebb hangulatot teremt a városi összecsapásokban, ahol épületről épületre nyomulunk, és véres harcot folytatunk a kulcsfontosságú pontokért. A fejlesztők sajnos nem használták ki maradéktalanul a dologban rejlő lehetőségeket, és a többjátékosos arénák generálásánál sem állíthatjuk be külön a városi területet, bármennyire szeretnénk.

A pályák egyébként jól néznek ki. A voxeles grafika finomabban kidolgozott látványt tesz lehetővé – ebből a szempontból a *Tiberian Sun* óta jelentős fejlődésen ment át a program. Cserébe viszont gyenge egység- és rakéta animációkkal kell beérnünk, a *Ground Control*-lal és társaival összehasonlítva pedig lassan antik darabnak kezd számítani az egész rendszer.

El is értünk a legnagyobb problémához. A *Tiberian Sun* már tavaly is soványka volt egy kicsit, de akkor valahogy még elment a dolog. Azóta viszont megjelent a *Shogun: Total War*, a *Homeworld*, a *Ground Control* és az *Age of Empires II* – mindegyik hatalmas kihívás elé állította a *C&C*-t az újítások, a grafika és a játékmenet terén. Elkezdődött a valós idejű stratégiák fegyverkezési versenye, ami azóta egyre jobb játékokat eredményez – a *C&C* erejéből eközben mindössze pár tétova lépésre futotta. A *Red Alert 2* még mindig tisztességes játéknak számít, ez a pontszámban is tükröződik, de nincs benne becsvágy, nem hajlandó kockázatot vállalni, nem okoz meglepetéseket és többé már nem képes felvenni a versenyt a műfaj nagyágyúival. PCF



A tankroham még mindig jól működik, különösen a számítógép ellen...



Forradalmi újítások helyett a *Red Alert 2* ragaszkodik a jól bevált nyerő formulához.

Csapásirány

A Red Alert 2 tartalmaz egy olyan alapvető irányításbeli újítást, amire már időtlen idők óta várunk: az összehangolt támadás lehetőségét.



Felépítettünk egy klasszikus, három irányból indított támadást. Az első hadseregcsoport végignyomul a bal oldali úton, és hátulról rohamozza meg a célpontot, a múzeumot. A harmadik hadseregcsoport (a képen nem látható) felvonul a jobb oldalon, felsorakozik a pázsiton, és tüzet nyit. Eközben a második hadseregcsoport áttör a fákon és minden cél nélkül feláldozza magát.



Normális esetben pocsék időzítéssel kivitelezett, reménytelen bénázásba fulladna az egész, és a vége valószínűleg az lenne, hogy a múzeum gondnoka egyenként szedne le mindenkit. A speciális útvonal-kijelölési parancsoknak köszönhetően azonban annyi csoportnak adhatunk utasításokat, amennyinek akarunk, és amikor felengedjük a [z] billentyűt, egyszerre lendülnek mozgásba.



Ez csak egy próba. A három csapat egyszerre lendül támadásba, és összehangolt rohamukkal gyorsan elsöprik a középület védőit. A tesztet nyilvánvalóan kis léptékben kellett elvégeznünk, hogy minden résztvevő elférjen egy képen, de elképzelhetitek, mennyire hasznosnak bizonyul ez az opció egy igazi csatában. Nagyon, de még mennyire.

Command & Conquer: Red Alert 2 9 990 Ft

F Electronic Arts T (1) 351 3078
I www.westwood.com

Ha csak úgy: P266, 64Mb
Ha tényleg: P350, 128Mb

Napló

Age of Empires II	92%
Homeworld: Cataclysm	90%
Ground Control	89%
Command & Conquer: Red Alert 2	
Earth 2150	82%

Pro és kontra

- ✓ Gyors akció
- ✓ Könnyű megtanulni
- ✓ Kitűnő csapatok
- ✗ Túlságosan ismerős
- ✗ Semmi újdonság

Vélemény

82%

Traffic Giant

Nem könnyű rávenni az embereket, hogy autó helyett busszal járjanak. Tényleg, hol a kocsikulcsom?

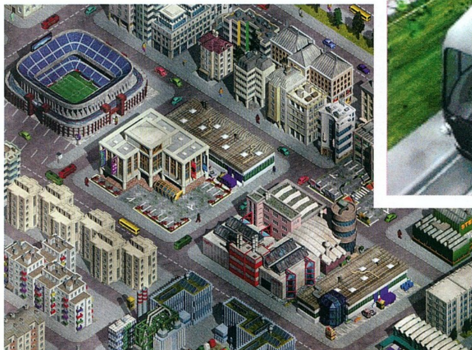
ELGONDOLKOZTATOK MÁR AZON, milyen lenne a tömegközlekedés, ha a közlekedési vállalatok végre összefognának, hogy ideális közlekedési rendszerrel lássák el a nagyvárosokat? Nincs több dugó, ülésre ragasztott rágógumi vagy dízelfüstöt okádó busz, ami a 80-as évek elején látott utoljára szerelőt. Csak tiszta, halkan suhanó villamosok, tele ingázókkal és bevásárlókkal, akik csillogó-villogó, kényelmes kocsikban ülve utaznak, szinte ingyen, barátságos és segítőkész kalauzok felügyelete mellett. A jövő álomtrolijain talán még italokat is felszolgálnak majd.

Buszfejlesztés

A *Traffic Giant* – figyelmen kívül hagyva azt a tényt, hogy ha mindez megvalósulna, a városközpontok többsége gyakorlatilag elnéptelenedne – egy képzeletbeli BKV-szerűség irányítójának pozíciójába helyezi az embert. Két lehetőségünk van. Vagy egy gondos városi hivatalnok bőrébe bújunk, aki megpróbálja csökkenteni a túlterhelt úthálózatot használó magántulajdonú járművek számát, vagy egy újonnan alakult közlekedési vállalat igazgatójának szerepét alakítjuk, aki minél hamarabb szeretne profitot látni a befektetéséből. Bármelyiket választjuk, a játékmenet gyakorlatilag ugyanolyan marad. Új járatokat kell indítani, kijelölni a megállókat, buszokat vagy villamosokat vásárolni, és kielégíteni az ügyfelek igényeit, miközben megpróbáljuk elkerülni a csődöt.

Nincs több dízelfüstöt okádó busz, ami a 80-as évek elején látott utoljára szerelőt.

A játék látványvilága a *SimCity* iskolához tartozó városépítősöket idézi. A munkánkat egy csapat fanatikus piackutató segíti, akik megmondják, ki és merre akar utazni – ehhez mindössze rá kell klikkelnünk a szóban forgó munkahelyre vagy lakókörzetre. Potenciális utasaink olyan faktorok alapján döntenek arról, hogy a kocsijuk helyett esetleg a mi szolgáltatásainkat veszik igénybe, mint a várakozási és menetidő, a jegyek ára és a vállalatunk arculata.


Ha túlteljesítjük a feladatokat, akár több várossal is előreugorhatunk.

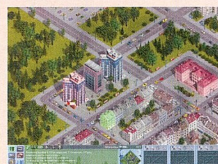

Az ehhez hasonló szerencsétlen esetek nem használnak a hírnevünknek.

Kezdőknek kedvező

A játék készítői inkább a kezdőket részesítik előnyben – a küldetések többsége pofonegyszerűen megvan, ha sikerül legalább egy vonalat minél gyorsabban nyereségessé tenni. Nincs menetrend, mindössze az adott vonalra beálló új buszok gyártását kell ütemezni, a polgárok pedig hihetetlen módon 200-asával is hajlandók sorban állni, akár hónapokon át, miközben továbbra is vadul lelkesednek a szolgáltatásainkért.

A *Traffic Giant* legproblémásabb pontja azonban mégis a kezelőfelület. Hiába keresnénk tanítópályákat vagy bármiféle segítséget. Ráadásul – miközben a különböző térképmódok nagyon hasznosnak bizonyulnak – elképesztően idegesítő (főleg a nagyobb városok esetében), hogy egyszerre csak egyet használhatunk. Vagyis az egyiken megnézhetjük ugyan, ki és hova szeretne utazni, de az új járat útvonalát egy másikon kell kijelölni. Kétségtelen tény, hogy nem a *Traffic Giant* a jelenleg kapható leghálásabb vagy legszórakoztatóbb szimulátor, de van benne bizonyos mélység, és eltart egy darabig, mire megbirkózunk a feladatokkal. *PCF*

Fogak csikorgatása


A reménybeli utasok nem éppen zsenik – gyakran olyan sokáig gyalogolnak a legközelebbi buszmegállóig, hogy annyi idő alatt már a munkahelyükre is beérnének.


Ahogy halad a játék, egyre újabb járművek válnak elérhetővé. Valamilyen csoda folytán egyre nagyobbak, kényelmesebbek, olcsóbbak és gazdaságosabbak.


A tömegközlekedés jövője – olcsó és kényelmes.

Közlekedni jó!

Öt tény a tömegközlekedéssel kapcsolatban.

- Az első ló vontatta omnibuszokat New Yorkban állították üzembe, az 1830-as években.
- Az első földalatti-állomás Londonban nyílt meg 1863-ban.
- A világ leggyorsabb vonata a francia TGV, 260 km/órával.
- A New York-i buszokon nem fogadnak el papírpénzt – a perselyeket vákuummal ürítik, ami darabokra szaggatná a bankjegyeket.
- Tavaly a Londoni Közlekedési Múzeum emléktárgyboltja négyzetméterre számolva a legnagyobb áruházaknál is több árut adott el.


Ha nem lehet betörni vele az ablakot, sajnos nem fogadhatjuk el...


Akár lovak is húzhatnák, ha a csúcsforgalomban elért sebességét nézzük.

Traffic Giant

F Infogames T (1) 351 3078
I www.trafficgiant.com
Ha csak úgy: PII 233, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII 266, 4Mb monitorvezérlő

Napló	
Railroad Tycoon 2	90%
RollerCoaster Tycoon	83%
SimCity 3000	80%
Industry Giant	80%
Traffic Giant	

Pro és kontra

- ✓ Rengeteg jármű
- ✓ Egyedülálló cél
- ✓ Térkép térkép hátán
- ✗ Ügyetlen kezelőfelület
- ✗ Béna MI

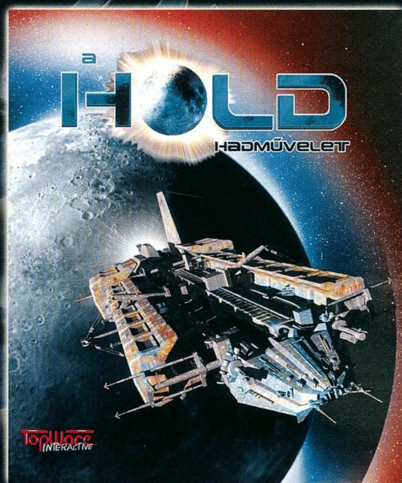
Vélemény

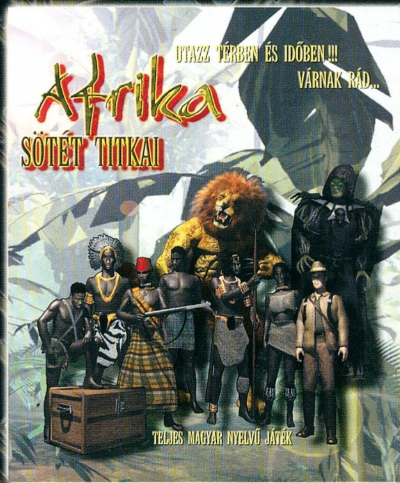
69%

Karácsonyra legalább egy ajándékot illik adni



MI EGYSZERRE KÉT AJÁNDÉKKAL LEPJÜK MEG !!!





Két vadonatúj magyar nyelvű játék, a karácsonyi játékpiac két kellemes meglepetése.

- A HOLD HADMŰVELET

A nagysikerű EARTH 2140, 2150 folytatása magyar nyelven.
- Teljes 3D-s valós idejű stratégiai játék;
- Több, mint 3x100 missziós feladat;
- 25 multiplayer helyszín, hálózati, Internetes játéklehetőség.

- AFRIKA SÖTÉT TITKAI

1870, Afrika. Howard Hawk régész és kalandor Schischak fáraó sírját keresi. De nem minden az, aminek látszik...
- 15 valós idejű küldetés;
- Lebilincselő cselekmény és háttérsztori;
- Dinamikus színösszeállítás, film minőségű mozgóképek.

TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

TRAVELBOX-Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.

Tel: 37/315-905
Fax: 37/504-086

www.travelbox.hu
tbh@interdnet.hu

Cultures

Egy sziget tele szőke skandinávokkal, akik készek teljesíteni az összes vágyunkat... Hé, hát nem erről álmodozik mindenki?



A kellemes kinézetű szereplők és a buja tájak miatt a *Cultures* maradandó grafikai élményt ígért. A dolgot csak erősíti a tisztességes történet. Mit akarhatunk még?

SZEGÉNY ISTEN HETI HAT NAPOT melózik, annyi ideje sincs, hogy levágja a szakállát, de a jelek szerint mégis mindenki az állására pályázik. A PC-s gamerek körében nagy divat lett istent játszani, és egy csomó program törekszik arra, hogy kielégítse a bennünk élő megalomániást. A legújabb köztük a *Cultures*, mely saját állítása szerint az istenszimulátorok új generációjához tartozik, de kérdéses, vajon nem vágyunk-e a végén arra, hogy minden nap vasárnap legyen.

A *Cultures* egy viking kolónia irányítását bízza ránk – az egyetlen esélyt a túlélésre az jelenti, ha egy 12 részre szakadt üstökös darabjait megtaláljuk Amerika titokzatos szigetén. A fő campaign erre a történetre épül, de emellett tucatnyi scenario kínál további egyjátékosos kihívást. Ettől függetlenül bármelyik játékmódot választhatjuk, a követendő módszer alapvetően mindig ugyanaz marad. A műfaj számos képviselőjétől eltérően azonban a *Cultures* újfajta viszony kialakítására törekszik az irányításunk alatt álló karakterek mindegyikével, jó néhány új, elsajátításra váró stratégiai elemmel fűszerezve a játékot. Kétségtelen tény, hogy a *Cultures* sokat kölcsönöz a *Settlers*-től, a műfaj egyik klasszikusától. Ahogy a *Settlers*-ben, itt is minden ember kap egy foglalkozást – ezzel látjuk el a közösséget egy-egy szükséges képességgel és nyersanyaggal. Amikor betöltjük a helyeket, újabb állások válnak elérhetővé, egészen addig, amíg a viking közösség el nem éri a megadott maximális épület- és munkásmennyiséget. Miután elégedetten vettük tudomásul, hogy sikerült felépíteni egy hibátlanul működő falut, elkezdhetünk a speciális cél teljesítésén munkálkodni. Az ígéreteknek megfelelően a *Cultures* egy kis extrát is kínál, vagyis kísérletet tesz a szereplők nevelésének beépítésére – arra, ami olyan nagy sikerre vitte a *The Sims*-et. Minden vikingnek szüksége van bizonyos mennyiségű ételre, alvásra, szórakozásra és vallási útmutatásra ahhoz, hogy produktív maradjon, és addig nem teljesítik a kötelességeiket, amíg ki nem elégítették a szükségleteiket. Amikor kezdenek beletanulni a foglalkozásukba, továbbképezhetjük őket, ami növeli a termelékenységüket és csökkenti az igényeiket, de akár különböző létesítmények – például iskolák és templomok – építésével is beavatkozhatunk az események menetébe – ezek boldoggá teszik a munkásainkat és ezáltal növelik a település prosperitását.



Mivel csak három egységtípust képezhetünk ki, a harc meglehetősen egyszerű.

A *Cultures* újfajta viszony kialakítására törekszik az irányításunk alatt álló karakterek mindegyikével.

Nem mindennapi jutalom vár ránk, ha sikerül virágzó közösségeket felépíteni, tele egyéni jellegzetességekkel bíró lakosokkal, de a *Cultures* nagy baja az, hogy az egyes küldetések igazából nem kapcsolódnak egymáshoz. A karakterek fejlesztésével kapcsolatos stratégiák bevezetése miatt a küldetések és a scenariók gyakran idegesítően hosszúak, de amikor végre véget érnek, az addig felépített és kiképzett közösségünk elveszik. Ezzel együtt elvész az embereink képességeinek és készségeinek fejlesztésébe fektetett munkánk is, és ez hosszú távon erőteljesen csökkenti a játék vonzerejét. Bár a *Cultures* sok szempontból sikeresnek mondható, a beígért forradalmi változást nem sikerül elhoznia. PCF

A rovatvezető megpróbált elegánsan munkába indulni – nem igazán jött össze a dolog.

Nézzünk északra

Miközben a *Cultures* arra bátorít, hogy személyes kapcsolatba kerüljünk vikingjeinkkel, igazából még megtalálni sem könnyű a kis nyavalyásokat. Az irányítási rendszer nem egyszerűen kényelmetlen, de még a máshol megszokott gyorsbillentyűket is kénytelenek vagyunk nélkülözni.



Életciklus



A lakosság gondoskodik a népszaporulatról, de ha olyan kedvünk van, akár figyelhetjük is az egész folyamatot. A nők normális esetben csak ebédfőzésre és gyereknevelésre jók...



Mindazonáltal kulcsszerepet töltenek be kis falunk benépesítésében. Megfelelő fickót kell fogniuk, és az északi amazonok nem ismernek nemet, ha egyszer már határoztak.



Miután a lenszőke kisasszonyok kiszemelték az áldozatot, irány a sátor, lecsúszik a tunika és kezdődhet az etyepetye. Ehhez a részhez nem kell osztriga és romantikus zene.



A hancúrozás végeredménye? Egy csöppség, akit természetesen egy gólya kézbesít. A kis vasgyúró nekiáll tűzifát hasogatni, még mielőtt kimondaná az első szavakat.

Cultures

THQ
(1) 351 3078
www.thq.com
Ha csak úgy: P266, 64Mb, Win 95/98
Ha tényleg: P400

Napló

The Sims	93%
Pharaoh	90%
Settlers 3	87%
Caesar 3	84%
Cultures	

Pro és kontra

- ✓ Gyönyörű
- ✓ Részletgazdag
- ✓ Jó történet
- ✗ Hiányzik a folyamatosság
- ✗ Problémás irányítás

Vélemény

81%

Warlords Battlecry

Megint egy valós idejű stratégia következik, de erről most érdemes többet tudni.

AZ EMBEREK HOSSZÚ KORSZAKOKON keresztül kénytelenek voltak szürke és jellegtelen stratégiai játékokkal beérni, de 1995-ben, amikor a *Command and Conquer* csábító illata elkezdett kiszűrődni a fejlesztők boszorkánykonyhájából, úgy tűnt, végre sikerül megtalálni a siker receptjét.

Mivel később azonban egyre több program szolgálta fel ugyanazt az ismert fogást, a helyzet kezdett ismét reménytelenné válni. Az SSG fejlesztőinek azonban sikerült megint valami újat letenni az asztalra.

A cég kísérleteiből egy fantasy szerepjáték/valós idejű stratégia hibrid született. A hadseregek élén egy-egy elpusztíthatatlan hős áll, akit a valós idejű stratégiákban megszokott módon irányítunk, de a képességeit és az adottságait RPG stílusban építhetjük fel. Minél erősebb a vezér, annál pozitívabb hatást gyakorol az irányítása alatt álló csapatokra, amíg azok a befolyási övezetén belül tartózkodnak. A követendő stratégia szintén a parancsnok képességeitől függ, ami arra ösztönzi az embert, hogy egy pillanatra se vegye le róla a szemét.

Hősünket a 36 epizódból álló egyjátékosos hadjáratban, vagy a szabadon testre szabható összecsapások során fejleszthetjük – az utóbbit akár multiplayerben is. Parancsnokunk a csata kimenetelétől függetlenül mindig sértetlen marad és egyre nagyobb egyéniséggé válik, így aztán egyre ambiciózusabb terveket szőhetünk. A végeredmény olyan változatos, amivel ritkán találkozunk az ilyen típusú játékokban.



Számos küldetés kezdődik romos szentélyekben – a végén komoly jutalmat remélhetünk.

Miközben az RTS elemek kb. olyan otthonosak és megszokottak, mint egy jó öreg páncéling, ráadásul még ki is fényesítették őket, úgy, hogy még egy vadonatúj acéltűnél is fényesebben csillognak. Az épületekhez és a katonákhoz nyersanyagokra van szükségünk, de a nyersanyagok összegyűjtésével nem kell vesződni. Mindössze a már létező bányákat kell elfoglalni – ha a birtokunkban vannak, miénk a haszon, és nyugodtan koncentrálhatunk az ellenséges hordák szétverésére.

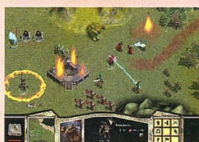
Mindegyik fajnak megvannak a saját szárazföldi, légi és tengeri egységei, amivel feltölthetjük a megfogyatkozott sorokat. A seregek mutass-rá-és-klikkelj stílusban folytatják le az ütközeteket, de a harci alakzatok és a hősök mindegyik csatában kulcsszerepet játszanak. Egyszerű kezelőfelület teszi élvezetessé a tusakodást, a trükkös MI pedig bátran felveheti a versenyt a vetélytársakkal.

A páncélon azért repedések is látszanak. A 2D-s grafika csak halvány utánzatát képes nyújtani a *Ground Control*-ban és társaiban megcsodálható 3D-s világoknak – bár az épületek és az egységek gyönyörűek, a játék kinézete mindent összevetve elavultnak számít. A fintorgást félretéve: a *Battlecry* két műfaj legjobb elemeit kovácsolja össze, impozáns eredménnyel. PCF



Az őrtornyok és a városfalak egy időre feltartóztatják a portyázó ellenséget.

Síró csata



A *Battlecry* jó pár trükköt rejteget a tunikája alatt. Kilenc különböző szakiránnyal a mágián belül és 80 varázsigével a tarsolyunkban bátran állíthatjuk, hogy a kard és boszorkányság fémjelezte világ még sohasem szabadult rá ilyen mértékben a valós idejű stratégiákra.



A speciális egységek kiválasztása enyhén trükkös. Szakaszokba szervezve őket könnyebbé válik a dolgunk, de a 2D-s csataterek teljes szélességében hullámzó küzdelemben elég idegesítővé válhat különálló egységeknek parancsokat adni.

Warlords Battlecry

Mattel Interactive (1) 223 1500
www.warlordsbattlecry.com

Ha csak úgy: P233, 64Mb
Ha tényleg: PII 300

Napló

Age of Empires II	92%
Shogun Total War	91%
C&C: Tiberian Sun	90%
Ground Control	89%
Warlords Battlecry	

Pro és kontra

- ✓ Újszerű RPG elemek
- ✓ Hihetetlenül mély
- ✓ Rengeteg opció
- ✓ Nagyszerű MI
- ✗ Idejétmúlt külső

Vélemény

83%

Superbikes 2001

Hosszas problémázás után végre rájöttünk, mivel érdemes megajándékozni a motorok szerelmeseit, a ködös álmodozókat és a világ vezető mazochistáit...

EGY JÓ LICENC A SZABAD PÉNZNYOMTAtás licencével is felér, s az EA tartja magát ehhez az aranyszabályhoz. Időtlen idők óta ülnek a World Superbike jogain, és tavaly végre bejött a számításuk - az idei versenyek körüli felhajtás és a szaporodó TV-s összefoglalók jól mutatják, mennyire népszerűvé vált a sportág az utóbbi időben.

Nem is ok nélkül. A vad versengés, a veszély, a hősiesség, a csajok... Minden megvan benne, ami csak a motorsporthoz kell, és az előbb felsorolt dolgok mind szerepelnek is a *Superbikes 2001*-ben, ráadásul egész jó minőségben. Na jó, a csajok kivételével.



Ütközz egy profival - belefejelsz a betonba, mielőtt annyit mondanál: gerincsérülés.

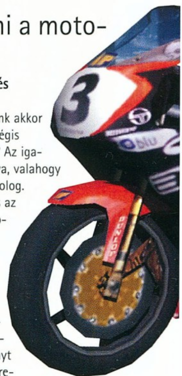
A Suzuki és a kísértet...

Kezdjük azzal, hogy a játék hihetetlenül hűségesen adja vissza az eredetit - az aktuális csapatok, versenyzők és gépek legkisebb részlete is tökéletesen a helyén van. Vegyük például a Ducati 996-ot - ez a gép teljesen más, mint a Yamaha R7. Az egyik V-ikres, a másik négyhengeres. Abszolút eltérő a hangjuk és más-más fordulatszámon adják le a legnagyobb teljesítményt. Az EA dicséretre méltó módon lazán megbirkózott a dologgal; az ikermotoros dübörög és bömböl, közepes fordulatszámon érzi magát a legjobban és valósággal kilő a kanyarokból, miközben a négyhengeres úgy sikít, mint egy betintázott házi kísértet, és hajmeresztő gyorsulással ajándékozza meg az embert. A hozzánk hasonló fanatikusok pontosan az ilyesmiktől szoktak beindulni.



Az igazi izgalom a pilóta nézőpontja. Hajmeresztő 120-szal bevenni a kanyarokat.

A lehetőségek széles választéka megfelel az EA professzionális játékaival szemben támasztott követelményeknek - részt vehetünk egyfutamos versenyekben, hétvégi viadalokon vagy akár a teljes versenyidényt is végigmotorozhatjuk, ezenkívül mindenféle átalakítást végezhetünk a masinán, ha éppen ez a legfőbb vágyunk. Az amatőrök könnyítéseket vehetnek igénybe, például fékezési és gyorsítási rásegítőket, a motorválaszték pedig egyenesen fantasztikus.



Hangulat és csillogás

Miért vagyunk akkor némiképp mégis csalódottak? Az igazat megvallva, valahogy túl steril a dolog. Nyoma sincs az eredeti csillogásának és hangulatának - nem kapunk mást, csak egy sor pontosan modellezett versenyt a világ leghíresebb pályáin. Talán már ezért is köszönetet kellene mondanunk, de az ember mégis többet akar. Talán egy ütős arcade játékmódot, ami elnézőbben kezeli a hibákat - a játék ugyanis még az összes segítséget bekapcsolva sem számít könnyűnek. Az irányításon például



Tibi nagy örömmel készül a bőrfetisiszta klub e havi összejövetelére.

érezni, hogy valami nincs rendben, túl fekete-fehér az egész, az éppen bentmaradás és a reménytelen kirepülés közötti vonal pedig néha túlságosan elmosódik. Véleményünk szerint a számítógépes játékok képtelenek lesznek egészen pontosan visszaadni a motorok viselkedését addig, amíg nem készül egy olyan irányítási rendszer, ami teljesen különválasztja a kormányzást és a bedőlést. Egér/joystick hibrid? Pedig megvalósítható.

Mindezeket számításba véve is tény, hogy a *SB 2001* ördögien kelti életre a World Superbike versenyeit, és ha már a végső tanulságoknál tartunk, mindenképpen muszáj még néhány szót ejtenünk a pompás fémparipákról. Tényleg elképesztő részletességgel vannak kidolgozva, egészen a legkisebb alkatrészig. Az SP1-nek (ez a Honda új 1000 köbcentis versenymotorja) még egy kis HRC (Honda Rider's Club) feliratú matricája is van a sebességmérő mellett. Tény, hogy nem apró matricák tesznek naggyá egy játékot, de az ördög (vagyis ebben az esetben inkább az angyal) a részletekben lakik, márpedig a *Superbikes 2001*-ben részletből tengernyi akad. **PCF**



Kedvenc pilótánk ismét az útpadkán landol. Mondtuk már, mennyire nehéz ez a játék?

Superbikes 2001
9 990 Ft

Electronic Arts (1) 351 3078
www.ea-europe.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb
Ha tényleg: PII-300, 64Mb, 32Mb 3D gyorsító

Napló		Pro és kontra	Vélemény
Superbikes 2000	90%	✓ Hihetetlenül részletes	77%
Castrol Honda 2000	88%	✓ Szuper grafika	
GP500	86%	✓ Rengeteg adat	
Castrol Honda S.bike	78%	✗ Kezdőknek nehéz	
Superbikes 2001		✗ Kissé steril	

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

A horrorfilmekhez hasonlóan, a *Rustin Parr* is lazán egyensúlyozik az ijesztőt a vacaktól elválasztó vékony vonalon.



„Engem bámulsz, haver?"



Már a töltési képernyő is rémületes. Főleg, ha láttad a filmet.

HOGYAN LEHET EGYSZERŰEN ARRA a következtetésre jutni, hogy a GoD első *Blair Witch* játéka nem más, mint egy rakás ócskavas? Mindössze végig kell játszani az első gyakorlóküldetést egy jól megvilágított irodában. Ennyi elég ahhoz, hogy az ember eldöntse: ezzel a cinikus nyerészkedési vágyból elkövetett förmedvénnyel – ami ráadásul egy évvel lekéste a *Blair Witch* népszerűségének vonatát – biztosan nem akar játszani. A CD mehet a papírkosárba, és neki is állhatunk egy megfelelően szarkasztikus és ledorongoló értékelés megírásának.

Azonban... Ha mégis kiguberáljuk a kukából és még egyszer megpróbálkozunk vele, lehetőleg késő éjszaka, leoltva az összes villanyt, miközben hideg és barátságtalan szél zörgeti az ablakot, még az is megtörténhet, hogy megváltozik a véleményünk. Ha ezután egy kicsit alaposabban átgondoljuk a dolgot, elkerülhetetlenül arra a következtetésre jutunk, hogy a *Blair Witch 1* szégyentelenül csapong ide-oda a két véglet között: az egyik pillanatban nevetséges *Resident Evil* utánzatnak tűnik, kísértetiesen rossz színészi alakításokkal megfűszerezve, a másikban viszont tényleg rémületessé válik, és az ember ellenállhatatlan kényszert érez arra, hogy felkapcsolja a villanyt és inkább egy harsány N64-es játékban merüljön el.



Sajnos csomó időt kell eltölteni fecsegéssel... Ráadásul ez még a valóságban megszokott beszélgetéseknél is unalmasabb.

A mítosz gyökerei

A történet okosan vegyíti a *Nocturne* és a *Blair Witch* mitológia vonásait, és ez ellen semmi kifogásunk sincs. Bár a *Nocturne* az *Alone in the Dark/Resident Evil* „kamera a leglehetetlenebb helyeken" típusú alapkoncepciójában gyökeredzik, amivel mi igazából sohasem tudtunk kibékülni, egészen elfogadható hangulatot tudott teremteni mesés megvilágítási effektjeivel (pontosabban a világítás finoman adagolt hiányával). A sztorija pedig a *Blair Witch* mitológia legjobb elemeivel olvad össze – hurrá. Egyszóval 1941-et írunk, a Spookhouse-hoz tartozó Doc Holliday szerepét alakítjuk, és éppen Burkittsville-ben tartózkodunk a Rustin Parr ügyön dolgozva. Ami azt jelenti, hogy kimerítően hosszú beszélgetéseket folytatunk a helyiekkel, céltalanul kóborlunk a környéken, és hirtelen azon vesszük észre magunkat, hogy halálra vagyunk rémülve.

> **Dörög és villámlik, szörnyek robbannak át a csukott ablakon, amikor a legkevésbé várnánk...**

És ez jó, még akkor is, ha a *Blair Witch 1* a legkézenfekvőbb horrorstratégiákkal éri el ezt a hatást. Dörög és villámlik, szörnyek robbannak át a csukott ablakon, amikor a legkevésbé várnánk, ajtók zörögnek, de közben senki sincs mögöttük. Röviden: miután kiléptünk, felkapcsoltuk a villanyt és átrohantunk a konyhába egy bögre kakaóért, tökéletes idegroncsnak érezzük magunkat. Ezután jön a hidegzuhany: beszorulunk egy sarokba, zombik tépnek bele az arcunkba, kétségbeesetten forgolódunk és folyamatosan tüzelünk, de nem találunk el senkit – pontosan ez az, amit az ilyen típusú játékokban nagyon tudunk gyűlölni. Márpedig a *Blair Witch 1* öntudatosan alkalmazza ezt a fogást.

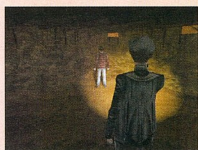
Cserealsó

A játékmenet a *Resident Evil* irányvonalát követi, ami nagy hiba. A színészi játék (amiből videobejátszások formájában ráadásul túl sokat kapunk) pocsék – újabb hiba. Az alapot a *Blair Witch* szolgáltatta – ez lehet pozitív is, negatív is, egyéni hozzáállástól függ. Megfelelő környezetben kifejezetten ijesztő a dolog, és ez alapvetően jó, kivéve, ha azok közé tartozunk, aki egy rémületes jelenet után kénytelenek alsót cserélni. A történet nem túl hosszú, viszont nem is kérnek érte sokat, mivel egy olyan trilógia első részéről van szó, amit később egyben is meg lehet majd vásárolni.

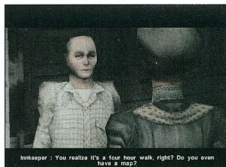
Olyan, mint a *Blair Witch Project* – vagy szereti az ember, vagy gyűlöli. Ha azonban adunk neki egy esélyt, valószínűleg halálra rémít, és ez elég ritka ahhoz, hogy megérje kipróbálni. Pont mint a film, igaz? PCF

A sztori

Ha láttátok a *Blair Witch Project*-et, biztosan egyetértetek azzal, hogy a film legrémületesebb része az utolsó pár perc volt, a rengeteg rohangálással, sikoltozással, a rafinált filmbevágásokkal és az utolsó néhány másodperccel. Brr. Biztosan örömmel halljátok, hogy Rustin Parr ijesztő házának átvizsgálása közben van egy olyan rész, amikor ez az egész megismétlődik. Rettenetes... De furcsa módon mégis vonzó...



Hé! Hiszen ez a Zoli! Te meg mi a francot csinálsz itt?



Na ja, tuti, hogy senki sem akar elindulni az erdőbe térkép nélkül. Ki művelne ekkora marhaságot?



A boszorkányokkal könnyű elbánni. Valójában azok a bosszantó élőhalottak bizonyulnak igazán problémásnak.



Vértócsák nélkül nem is lenne az igazi egy ilyenfajta horrorfesztivál. Lelőttük a seriffet. Vajon hol marad Bob Marley?

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

F Take 2 — T (1) 223 1500
I www.blairwitch.godgames.com
Ha csak úgy: PII-266, 64Mb, Win 98
Ha tényleg: PII-500, 128Mb, 32 bites 3D gyorsító

Napló		Pro és kontra	Vélemény
Deus Ex	95%	✓ Sötét és nyomasztó	74%
Resident Evil 2	86%	✓ Néha kimondottan ijesztő	
Dino Crisis	80%	✗ Szörnyű színészi teljesítmény	
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr		✗ Túl sok filmbejátszás	
Nocturne	58%	✗ Idegesítő irányítás	

V-Rally 2: Expert Edition

Ezt a játékot rakta nemrég lapátra a Chelsea. Ja, hogy az Vialli volt? Bocs, becsukjuk az ajtót magunk mögött...

VAN VALAMI A KONZOLOS JÁTÉKOK átirataiban, amitől a szerkesztőség munkatársai hajlamosak hidegrázást kapni. Miközben a szóban forgó programok legnagyobb része önmagában véve jó, a kód PC-s átiratának elkészítésébe fektetett munka gyakran nevetséges végeredményhez vezet. Vegyük például a *Resident Evil* sorozatot – az epizódokat láthatólag egy az egyben rakták át PlayStationről, a textúrákkal és minden mással együtt. Az eredmény? Darabos grafika, gyanús kinézetű feliratok és egy olyan irányítási rendszer, amit végzetesen behatároltak az eredeti rendszer sajátosságai.

Ezzel át is térhetünk a PlayStationről átkonvertált legújabb pénzrablóra, a *V-Rally: Expert Edition*-re. Bár az eredeti rendszeren az erős konkurencia – például a *Colin McRae 2*-höz hasonló fantasztikus programok – miatt észrevétlen maradt, a *VR2* nem bizonyul lomhának, ha kőkemény arcade versenyzésről van szó. Ezt észben tartva úgy tűnik, a program rácáfol mindarra, amit az átiratokról eddig elmondtunk. Kiválóan reprodukálja azt, amit a PlayStationös változat jól tudott, vagyis a szerencsétlenkedő irányítást, a nyomógombrongáló életérzést és a gyors akciót.

Mégis olyan érzésünk van, mintha megpróbálnának lerázni minket. Az átdolgozás javított valamennyit a *VR2* grafikáján, nagy felbontású textúrák és finom, ropogós új pályák beépítésével, alapvetően mégis minden ugyanolyan maradt, mint a PlayStationös verzióban volt. Még a borzalmas, a semmiből minden átmenet nélkül előbukkanó tereptárgyak is – a dolog független attól, hogy a gépünk egyébként milyen távolságábrázolásra lenne képes. Ráadásul van egy csomó grafikai probléma: a poligonok gyakran elfelejtenek érintkezni és – a borzalmak borzalma – néha láthatatlan falakba ütközünk. Colint ilyesmin sohasem kapnánk rajta.

Akkor vajon miért tiszteli meg a *V-Rally 2* a PC képernyőjét? Jogos a kérdés, főleg ha azt is számításba vesszük, hogy seregnyi kitűnő autóversenyes program van jelen a piacon. Valós alternatívája lehet a *Rally Championship*-nek és társainak, vagy a hamarosan megjelenő *Colin McRae 2*-nek? Röviden: nem. De azért egészen boszorkányos próbálkozás volt. A *VR2*-t mindent összevetve gyors arcade autóversenyként jellemezhetjük, erről a bő pálya- (több mint 80 plusz a pályaszerkesztő) és tájválaszték is tanúskodik. A 26 kocsi – köztük nyolc rejtett – a konzolos játékok aranykorát idézi; a mennyiség egyszerűen beleröhög a fantasztikus minőséggel próbálkozó vetélytársak képébe. Nem állítjuk, hogy a *V-Rally 2* autói nem ütik meg a mértéket, de kétségtelenül hiba volna hihetetlenül részletgazdagnak nevezni őket. Lehet, hogy simán lenyúlja a PlayStationös cuccot, de senki sem nevezheti eszetlen átdolgozásnak. Végül is az emberek folyton szupergyors autóversenyekért sírnak, nem?

Így aztán a *V-Rally 2* azzal a boldog tudattal sunnyoghat bele a naplementébe, hogy egyrészt sikeresen átcsempészte gyönyörűen gyors, de alapvetően egyszerű játékmenetét a PC képernyőjére, másrészt még a pénztárcánkat is megcsapolta egy jelentős összeggel – csekély erőfeszítés árán. Ha az ember együtt tud élni azzal a gondolattal, hogy egy másodkézből való kód tulajdonosává válik, a *V-Rally 2* joggal melegíti át a szívét. Ha nem, kénytelen megvárni a PC kedvéért teljes egészében újraprogramozott *Colin McRae 2*-t. Sokkal technikaibb lesz, de egyben összehasonlíthatatlanul szeretnivalóbb is. PCF

A 26 kocsi a konzolos játékok aranykorát idézi; a mennyiség egyszerűen beleröhög a fantasztikus minőségű vetélytársak képébe.



Az éles kanyarokban a farolás a legjobb barátunk. Egy gyors taposás a fékre, és már át is csúsztunk gyakorlatilag mindenen.


Az ablakon bekukucskálva láthatjuk az üléseket, a pilótákat, sőt, még a pótkereket is. Édes. A jó munkát csak a grafikai gikszerek homályosítják el egy kicsit.


Ah, a külföldi naplementék ködös bája. Ilyenkor inkább egy koktélt szopogatnánk.

Könny(ű) pálya

A 80-egynéhány pálya túl kevés? Végtelen kapzsiság dúl a lelkedben, egyre újabb és újabb terepeket követelve? Akkor durrants oda egy méreteset a pályadémonoknak a beépített szerkesztővel. Pár perc alatt felépítheted a saját külön bejáratú ringed. Okos!


A kanyarbeépítő eszközzel kellően tekervényessé lehet tenni a pályákat.


Az emelés-süllyesztés funkcióval megfelelő szintkülönbség alakítható ki.


Ha menet közben ellenőrizni akarod, hol tartasz, csak pöccints a Play-re.

V-Rally 2: Expert Edition
9 990 Ft

Infogrames (1) 351 3078
www.infogrames.com

Ha csak úgy: PII-233, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-400, 64Mb

Napló

Colin McRae Rally	90%
Int. Rally Champ.	89%
Screamer Rally	84%
V-Rally 2: Expert Edition	
V-Rally	69%

Pro és kontra

- ✓ Gyorsabb, mint hinnéd
- ✓ Kitűnő pályatervező
- ✓ Szilárd és élvezet vezetni
- ✗ Helyenként rendetlenkedik
- ✗ Nincs új a PC-s változatban

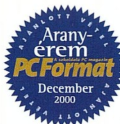
Vélemény

75%

Homeworld: Cataclysm

A valós idejű űr-stratégia nem csak ráncfelvarráson esik át a most megjelent nagyszerű folytatásban.

A HOMEWORLD TAVALY szó szerint egy új dimenzióval gazdagította a valós idejű stratégiák világát. A többi RTS földhöz kötött harcaitól eltérően a *Homeworld* az űrbe helyezte át a cselekmény helyszínét, és egy olyan faj utolsó túlélőinek vezetőjévé tette az embert, akik őseik misztikus származási bolygójának keresésére indultak.



A *Homeworld: Cataclysm* ott folytatja a történetet, ahol az előző részben abbamaradt, és a végeredmény újabb nagyszerű űrbeli valós idejű nyomulás lett, ami szinte minden szempontból felülmúlja az elődjét.

Otthon, újra otthon

A *Cataclysm* alapjaiban nagyon hasonlít a *Homeworld*-höz. A Kuun-Lan névre hallgató bányászegység ugyanazt a feladatot látja el, amit az első részben az anyahajó, vagyis mozgó bázisként szolgál, és lehetővé teszi a kutatást valamint új hajók és fegyverek építését.

Mindegyik küldetés egy-egy meghatározott területen játszódik, és változatos feladatok elé állítja az embert – ezeket gyakran előre megadott sorrendben kell teljesíteni. Még a kezelőfelület is változatlan maradt nagyjából, tehát az egeret és a billentyűzetet használjuk a mozgásra, a kamera pozicionálására, a hajók kijelölésére és a parancsok kiadására.

Ez azonban távolról sem jelenti azt, hogy minden ugyanolyan maradt. Gyorsan kiderül, hogy a fejlesztők megszívlelték a *Homeworld* játékosainak kritikáit – az eredmény sokkal egyszerűbb kialakítású kezelőfelület lett, ami lényegesen könnyebbé teszi a hajók megtalálását és irányítását.


A vezérhajó rengeteg károsodást képes elviselni, de gyengén van felfegyverezve, ezért aztán küldetéstől függetlenül mindig a megvédelmezése a legfontosabb feladat.


A hadjáratban a dreadnought a legkeményebb hajó, ami flottaszám képes elpusztítani a gyengébb gépeket.


A *Homeworld*-höz hasonlóan a *Cataclysm* középpontjában is az űrcsaták állnak, és itt sem lehet panaszunk a kivitelezésre.

Nagyon helyesen, ugyanis a *Cataclysm* egyáltalán nem köt kompromisszumokat, amikor a küldetések megtervezésére kerül sor. Rögtön az első pályán bedobnak a mély vízbe, és gyorsan kell gondolkodnunk és terveznünk, ha életben akarunk maradni. Már itt rögtön szembetűnőbbé válnak a két játék közti különbségek, új hajók és technikák formájában, ami új stratégiák és taktikák kifejlesztését követeli meg.

A *Cataclysm* 18 új hajótípust és 25 friss technológiát tartalmaz. Némelyik csak kis mértékben változtat a *Homeworld* designján, de vannak teljesen újak is – szinte mindegyik elérhetővé tesz valamilyen speciális képességet, és a legtöbbet továbbfejleszthetjük, ha sikerül új technológiákat felkutatni.

Végeredményként eddig még nem látott játékteret kapunk, mind a többjátékosos, mind az egyjátékosos menetekben. A jól bevált *Homeworld* taktikák egy része működik, de egy csomót elavulttá tettek az új opciók. Hasonlóképpen néhány megközelítésmód, ami az előző részben az öngyilkossággal lett volna egyenlő, mostanra valós lehetőséggé vált.

Az űr még sohasem volt ilyen szép

Az egészet a nagyszerű grafikai motor fogja össze. A játékban szerepel az eredeti összes szeretnivaló effektje, tehát a mozgó hajók által hátrahagyott ragyogó „kondenzcsíkok" és a nagyszerű robbanások is. Ahogy a *Homeworld*-ben, a filmbejátszásokat itt is a játék enginejével készítették – lehengerlő minőségük a bizonyíték a látvány szépségére.



A hajóinformációs ablak segítségével könnyedén összehasonlíthatjuk különböző géptípusaink erősségeit és gyengéit.

A *Cataclysm* nem egyszerűen a *Homeworld* méltó utódja, hanem egy első osztályú játék – olyan, amiben nehéz hibát találni. Annyira természetesen nem forradalmi, mint az első rész volt – elvégre egy folytatásról van szó –, de olyan sok újítást tartalmaz, hogy még a legszigorúbb *Homeworld*-függőt is boldoggá tudja tenni.

Az egyetlen igazán komoly problémát a nehézségi szint jelentheti. Tisztán látszik, hogy a fejlesztők a *Homeworld*-játékosokra gondoltak a *Cataclysm* tervezése közben (a program kiegészítő csomagként és nem önálló folytatásként kezdte az életét), így aztán egyáltalán nem lett gyerekjáték. Persze, ha a *Homeworld* veteránja vagy, valószínűleg pont erre vártál – egy programra, ami tovább csiszolja a képességeidet és új kihívások elé állít. A kezdők viszont elég idegesítőnek találhatják a dolgot, a továbbfejlesztett kezelőfelület és a kitűnő tanítóküldetések ellenére is. A félreértések elkerülése végett: a *Homeworld*-rajongók megnyugodhatnak, mivel a *Cataclysm* nagyszerű folytatást ígér, sok szempontból továbbfejlesztve az eredeti koncepciót az új hajóknak és technológiáknak köszönhető számos stratégiai és taktikai csavar bevetésével. Ha valami miatt elmulasztottad a *Homeworld*-öt, de gyakorlott RTS játékos vagy, hasonlóképpen áll a helyzet: ezt ne hagyd ki. **PCF**



Roppant kielégítő és persze látványnak sem utolsó a nagy hajók haláltusáját figyelni – legalábbis amíg az ellenség gépei semmisülnek meg.

Homeworld: Cataclysm

Havas Interactive (1) 261 1219
www.homeworld.sierra.com/cataclysm
Ha csak úgy: PII-266, 32Mb
Ha tényleg: PIII, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító

Napló	
Homeworld: Cataclysm	
Homeworld	90%
Ground Control	89%
Metal Fatigue	89%
Earth 2150	82%

Pro és kontra

- ✓ Rabul ejtő játékmenet
- ✓ Továbbfejlesztett kezelőfelület
- ✓ Lehengerlő látvány
- ✓ Kitűnő multiplayer
- ✗ Átlagos történet

Vélemény

90%

Reach for the Stars

Egy körökre osztott űrstratégia, ami az S Club 7 egyik száma alapján íródott? Itt valami hiba van, az tuti...

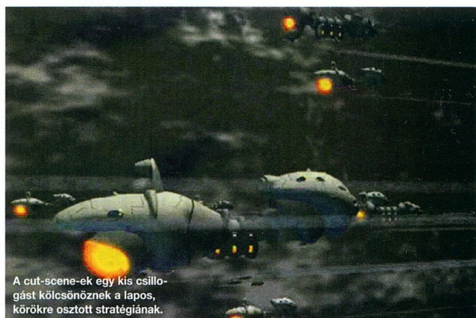
Az űr. A végső határ. A határ pedig pontosan az a dolog, amin a hadseregek át szoktak masírozni harcba indulva. Mivel itt a világűrről van szó, gyaníthatjátok, hogy űrhajókkal vannak felfegyverezve, egész ipari birodalom és hatalmas kutatói potenciál bújik meg mögöttük, és valószínűleg körökre osztott módszerrel esnek egymásnak. Nos, ez így is van.

Amikor beindul a hadjárat, és hosszú csaták kísérnek minden kört, az ember az összes animációt kikapcsolja, hogy egy kissé felpörgesse az apatikusan vánszorgó játékmenetet. Ugyanis semmi okunk sincs bekapcsolva hagyni őket. Az *Imperium Galactica 2* nagyszerűsége mellett – esztétikai kategóriákban gondolkozva – leginkább a minimalizmus szakkifejezéssel tudnánk jellemezni a *Reach for the Stars*-t.

A tartózkodó kivitelezés azonban nem befolyásolja a játék nyújtotta élvezeteket. Az a tény, hogy sohasem sikerült elcsípnie valami ronda baleset áldozatának szerepét a *Vészhelyzet*-ben, egy igazi tésztafejű Klingon Worfot egyáltalán nem tántorítana el az általa ismert összes idegen létforma lemészárlásától. A körökre osztott stratégia igazi oázis napjaink növekvő minimális rendszerigényekről szóló sivatagában – tökéletes, ha valakinek elege van abból, hogy szerdán, csütörtökön, pénteken és szombaton is kénytelen ágyba bújni egy bombázóval csak azért, hogy a csaj vasárnap megint nyüstölni kezdje. A *Reach for the Stars*, amit a műfaj egyik örökbecsű klasszikusára alapoztak – legalábbis Amerikában annak számít –, elég opciót (például hadjáratot, technológiát, idegen fajt és változatos küldetést) tartalmaz ahhoz, hogy egészen addig nyomassuk, amíg a tudományos-fantasztikus tudományos-ténybe megy át.


Az űrhajók kartánca elég bénára sikeredett.


Ezt tényleg nehéz volna izgalmassá tenni.


A cut-scene-ek egy kis csillogást kölcsönöznek a lapos, körökre osztott stratégiának.

Amikor azonban a *Reach for the Stars* megszabadul a terhétől és szétszórja a jeges űrben, működésbe lép a „Vajon működni fog?" stratégia. Bár mindenféle PC-re felraktuk, a játékot gyakori és durva felakadások és lefagyások szakították meg. Gyorsan rájöttünk, hogy az Autosave at the end of the turn opciót folyamatosan bekapcsolva kell tartani, mivel annyira dühítő tud lenni, amikor egy óra kemény tervezés és munka füstbe megy, hogy az ember legszívesebben sípcsonton rugdosná a körülötte lévőket. Bár a stratégiai játékok egyébként is a türelmeseknek készülnek, a *Reach for the Stars* még ebben a kategóriában is extrémnek számít. Nem igazán nagy ötlet ráklikkelni az „Elővészem a pénztárcámat" feliratú gombra. **PCF**

Reach for the Stars

Mattel Interactive (1) 223 1500
www.reach4ts.com
Ha csak úgy: P233, 64Mb
Ha tényleg: 128Mb, modem

Pro és kontra
✓ Figyelemre méltóan mély
✓ Évekig játszhatunk vele
✗ Unalmas csaták
✗ Meghökkentően instabil
✗ Elég béna tanítópálya

Vélemény
53%

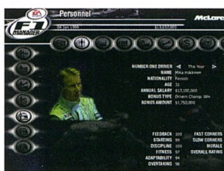
F1 Manager 2000

A Forma 1 magas oktánszámú világának van egy másik arca is. De vajon érdemes miatta otthagyni a pilótaülést?

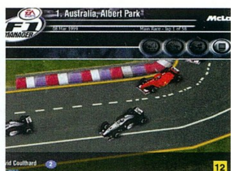
A Forma 1-ről szőtt ábrándokban legtöbbször alaposan felpörgetett kocsikban repeszt az ember, például a silverstone-i pályán. A fékalkatrészekkel kapcsolatos alkudozás normális esetben nem kerül be a képbe. De azoknak, akik álmaikban legszívesebben a felfüggesztéssel babrálnak, az *F1 Manager* a vágyak netovábbjának tűnik.

A feladatunk az, hogy a csapat agyának szerepét játszva győzelemre vezessük a 12 istálló valamelyikét a konstruktőrök világbajnokságában. Ehhez a legjobb embereket kell összeszedni, megkötni a szükséges szponzori szerződéseket. Ahogy azt az EA Sports programjainál megszokhattuk, az *F1 Manager* kiállítása igencsak stílusos. Egyszerű kezelőfelület fogja össze a dolgokat, az eseményeket pedig 3D-ben, szabadon konfigurálható, TV-s stílusú kamerarendszeren keresztül követhetjük. A tény azonban tény marad: minden kifinomultsága ellenére az *F1 Manager 2000* az első pillanattól bukásra van ítélve.


Hmm, szép kocsi. Kár, hogy pocsék a játék.



Megkapjuk az idei szezon összes pilótáját.



Kanyarban előzni? Megőrültél?

Már a kezdet kezdetén világossá válik, hogy a program csak korlátozott vonzerővel rendelkezik. Miközben a focimenedzser játékok sikeresen ragadják meg a mezei drukker képzeletét, aki biztos abban, hogy mindent jobban tud, a Formula One belső élete ennél sokkal összetettebb, és az átlagos rajongó előtt igazából mindig csukott könyv marad. A Forma 1 menedzselős játékok nem sok vizet zavartak a múltban, és az *F1 Manager 2000* nem tesz semmit a műfaj megújításáért.

A lelkes szurkolókat talán lázba hozza a dolog, de ha a *Grand Prix 3*-mal már megtisztelted a vincseszterT, ezzel már nincs sok értelme vesződni. Ha összehasonlításra kerül a sor, az *F1 Manager* alaposan beragad a startnál. A *GP3* sokkal részletesebben tárgyalja a kocsi beállításait és a teljesítmény analízisét. Az EA fejlesztői tartottak attól, hogy túlkomplikálják a dolgokat, így aztán olyan finomságok maradtak ki, mint a hosszirányú gyorsítás vagy az optimális húzás, ezzel viszont lemondtak arról a részletességi fokról, amit a Forma 1 fanatikusok joggal várnának el egy ilyenfajta szimulátortól.

Ha mélyebb és részletesebben kidolgozott lenne, talán még a kockás zászlót is megpillantaná. Jelen állapotában viszont az *F1 Manager* maximum a boxból bír elővánszorogni. **PCF**

F1 Manager 2000
9 990 Ft

Electronic Arts (1) 351 3078
www.easports.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító

Pro és kontra
✓ Minden csapat
✓ Tisztességes 3D-s verseny
✗ Nem túlságosan üdítő
✗ Korlátozott vonzerő
✗ Hiányzik a mélység

Vélemény
64%

Age of Empires II: The Conquerors

Új földeket hódíthatsz meg! Újabb népeket igázhatsz le!

MENNYIRE NAGYSZERŰ JÁTÉK AZ AGE *of Empires II*! Kimérten visszautasítja a valós idejű stratégiák legújabb nemzedékének kérkedően látványos, hivalkodó színekben tobzódó, robbanásokkal és lövöldözéssel telepakolt stílusát, és inkább kiváló elődje elegáns nyomdokaiba lép, győzedelmesen megelőzve a teljes 3D-ben pompázó újgazdagokat, úgy, mint egy kissé túlfinomult, de jelentős örökséggel rendelkező pénzember. Vagy szebben. A *Conquerors* sem hoz szégyent az *AOE* nevére, ugyanis fantasztikusan komplett kiegészítő csomaggal ajándékozza meg az embert.

Egy könnyed mozdulattal kibővíti a rendelkezésünkre álló civilizációk, egységek, hadjáratok és játékmódok választékát, miközben kifinomultabbá és kiegyensúlyozottabbá teszi a programot, hogy biztosan megtartsa a vezető helyet a valós idejű stratégiák versenyében. A fejlesztések és a bővítések puszta felsorolása is több oldalt igényelne, de a legfontosabbak a következők: öt izgalmas új civilizáció, mindegyik kitűnően jellemezve egyedi erősségekkel, gyengékkel és extrákkal; három jól megtervezett hadjárat, melyekben Attila, a hun, Montezuma vagy El Cid szerepét alakíthatjuk; nyolc híres történelmi konfliktus egyküldetéses feldolgozása; egy rakat új egység és technológia a terjeszkedő és fejlődő civilizációknak, plusz néhány vitathatatlanul ász új multiplayeres opció, köztük a briliáns King of the Hill (ebben egy központi fekvésű területet kell megvédeni az összes támadótól – a dolog sokkal változatosabb stratégiát igényel, mint a szokásos „képezz ki egy hatalmas hadsereget és harcolj az utolsó emberig" típusú scenario).


Az aztékok igazán szemrevaló csodákat tudnak építeni, áldozati oltárral a piramis tetején.

Megér mindez kb. 11 000 forintot? Nos, természetesen attól függ. Az ár természetesen egy csöppet meredek ahhoz képest, hogy egy kiegészítő lemezről van szó – ennyiért akár egy új játékot is vehetünk. Ha azonban valaki egy futó pillantásnál többet vet az *Age of Empires II*-re – másként fogalmazva: ha valaki legalább félig komolyan veszi a PC-s játékokat –, a *The Conquerors*-t egészen előkelő helyre kell hogy tegye a megvásárolandó programok listáján. Aki pedig szereti multiplayerben nyomatni, legjobban teszi, ha azonnal elrohan a legközelebbi boltba. PCF


Egyszerűen csinos, ahogy a viking épületeket belepi a hó.

Age of Empires II: The Conquerors 10 990 Ft
Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, modem
Ha tényleg: P300, 64Mb, modem

Pro és kontra
✓ Képzeletgazdag újítások
✓ Kiszámított változtatások
✓ Összetett
✗ Nem túl korszakalkotó
✗ Hangyányit drága

Vélemény 86%

X - Beyond The Frontier: X-tension

Az *Elite* malaclopójának örököse végre átesett egy jó kis ráncfelvarráson – vagy ez már kevés, ráadásul túl későn?

FIGYELEMBE VÉVE AZ ELITE NÉPSZERŰSÉGI mutatóit – minden idők egyik legnagyobb klasszikusáról van szó –, nem csoda, ha a *PCF* csapat tagjai közül néhányan kissé különösnek tartjuk, hogy ennyire kevés kísérlet történt egy modern, korszerű verzió megalkotására. Jelen pillanatban igazából csak egy változatban bízhatnak azok, akik némi komoly intergalaktikus kereskedésre vágynak: az Egosoft távolról sem tökéletes *X - Beyond The Frontier* című művében, amihez most *X-tension* címen megjelent az első kiegészítő csomag.


Hosszú utazás vár ránk, ha minden megszerezhető felszerelést össze akarunk szedni.

A történet nagyjából ott folytatódik, ahol az *X - Beyond The Frontier*-ben vége szakadt: az *X-tension* elején még mindig zátonyra futva veszteglünk, fényévekre a Földtől. Mivel az eredeti hajónkat éppen a baráti argonok vizsgálgatják, akik a térhajtómű kijavításával próbálkoznak, kölcsönkapunk egy vadonatúj argon űrhajót, és a többi csak rajtunk áll – magunkra maradunk az *X - Beyond The Frontier* kibővített és korszerűsített változatában.

Az eredetivel összehasonlítva az *X-tension* sok szempontból jelentős előrelépést jelent. A legszembetűnőbb különbséget az új és feljavított grafika jelenti, ami egyrészt sokkal vonzóbbá teszi a játékot, másrészt jóval kielégítőbbé varázsolja a galaxis felderítését. A további fejlesztések közé tartozik a több mint 20 megszerezhető vagy megvásárolható hajótípus és az új navigációs rendszer, amivel a távolból, akár egy másik szektorból is irányíthatjuk a bázisainkat és az űrhajóinkat.


Az új grafikai engine sokkal vonzóbbá és szebbé teszi az űrbeli kalandozást.

Sajnos azonban a *X-tension*-ben hibából is akad jó néhány. A legsúlyosabb ezek közül talán a játékon belüli kereskedelem túlzott kiegyensúlyozottsága, ami unalmassá, bénává és gyakran elképesztően lassúvá teszi a meggazdagodást. A dolgot csak még rosszabbá teszi, hogy viszonylag könnyű elfogni az ellenséges hajókat, amiket aztán hatalmas összegért sózhatunk el. A másik jelentős hiányosság a játék alapszerkezetéből fakad – miután összeszedtünk pár milliót és megszereztük a létező legmenőbb járgányt, nem igazán marad olyan kihívás, ami miatt érdemes lenne tovább játszani.

Így aztán az *X-tension* ugyanolyan vegyes összetételű csomag, mint az eredeti volt. Ha szeretted az *X*-et, rengeteg új, izgalmas bigyó vár rád, de azok, akik az *Elite* méltó örökösét keresik, kénytelenek lesznek tovább várni. PCF

X – Beyond The Frontier: X-tension 9 990 Ft
THQ (1) 351 3078
www.thq.com
Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PII-350, 64Mb

Pro és kontra
✓ Sokkal fejlettebb grafika
✓ Megnövelt világegyetem
✓ Néhány jó ötlet
✗ Nincs igazi cél
✗ Problémák az arányokkal

Vélemény 70%

PC Format A sokoldalú PC magazin

Turkáló

Keményszívű szupersztárunk metálzene hallgatása közben írta ezeket a briliánś kritikákat. Ezért legyetek szívesek elnézni neki, ha kissé csípősre sikeredett némelyik.

Flight Unlimited 2

Ⓕ Sold Out Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

Az *Unlimited* sorozatot csúnyán mellőzték. A *Flight Unlimited* és ez a következő opusz egy olyan szériát indított el, amelyet kiváló grafika és szimuláció jellemez (a hűvösen fogadott légicsataszimulációtól és annak folytatásaitól eltekintve), ám mégis kudarcnak bizonyult. Gondoljuk csak végig. Sok más játék követelte ezt a nevet. Például milyen nyerő név lett volna a *Fight Unlimited* (Határtalan Harc) egy kocsmai verekedést szimuláló játékhoz. Hát a *Spite Unlimited* (Határtalan Gyűlölet)? Folytathatnánk azzal, hogy [a többit a szerkesztő kivágta].

Rendben, befejezzük. Csak még annyit, hogy a *Flight Unlimited 2* tényleg remek játék. A grafikája elsőrendű, mint ahogyan említettük már, és a kiválóan megoldott szimulációs helyzetek is elnyerik majd a tetszésedet. Azt ugyan nem tudjuk teljes bizonyossággal megítélni, hogy mindez mennyire valósághű (mivel még sosem volt lehetőségünk igazi Cessnát vezetni), de azt nyugodtan kijelenthetjük, hogy sokkal élvezetesebb, mint a *Microsoft Flight Simulator*. Nagyon jó.


A csodálatos környezeten felül kapsz egy pilótafülkét is 3D-ben. Hát nem pazar?

PC Format Vélemény 82%



Az iránypontok, mint például ez a híd, elképesztő valószerűséggel jelennek meg.

Spec Ops

Ⓕ Sold Out Ⓣ (1) 359 0576 Ⓘ www.sold-out.co.uk

Veseműtét találomra? Szívsebészet vakon? Mellnagyobbítás sötétben? Na ne! Amilyen lököttek vagyunk, erről a címről, hogy *Spec Ops*, mi erre asszociáltunk: „Special Operations" (Különleges műtétek). Ami azt illeti, tévedtünk. Egyébként lehet, hogy már korábban is rábukkantál a *Spec Ops* c. játékra eme tekintélyes orgánum hasábjain. Csak nyugalom! A visszatérésnek az az oka, hogy a Sold Out jólelkű vezetése újra engedett az árból. Hip-hip-hurrá!

A *Spec Ops* ugyanaz az ász kémkedős játék maradt a sokszínű és sokféle fegyverrel, valamint a bőséges harci cselekménnyel. Persze azért a *Hidden and Dangerous 2* és a megjelenés előtt álló *Rogue Spear* folytatásnak nem ér a nyomába...


Ha kimész az erdőbe, biztos, hogy jó nagy meglepetésben lesz részed.

Szóval, ha minket kérdezel, annyit fogsz röhögni, mint egy beszívott macska, ha Fábryt látja a tévében a kutyájával... De komolyra fordítva a szót: egész tűrhető a játék; a kiváló grafikus engine és a kemény MI ellenség gondoskodik a megfelelő szórakozásról.

PC Format Vélemény 80%


Az ellen nem vesz észre, ha megbújsz, de a tűzgyújtás nem igazán segít ebben.


Szegény Dzsungel Dave! Asszem, hiába vett retúrjegyet a repülőre.

Wetrix

Ⓕ Replay Ⓣ (1) 351 3078 Ⓘ www.infogrames.com

Hát ez igazán kedves ötlet volt tőletek, fiúk. *Tetris*, de mégsem az. Hány kibírhatatlan klónt kell még felmelegítve elviselnünk, amíg végre ráébred a játékvilág, hogy az eredeti tényleg verhetetlen? A *Tetris* valódi méltósága éppen az egyszerűségében rejlik, nem pedig abban a mesterkedésben, hogy miként fedjük el ötletszegény programunkat mindenféle összetákolt vacakokkal.



A földrengésmérő (balra) a játék egész ideje alatt rezeg. Ha eléri a végkitérést, komoly rázkódásra készülhetsz.


A tűzcsóvák tényleg jó barátaink – például felszárítják a vizet.

És vajon mi lesz a büntetése a kishitűeknek? Az özönvíz, mert az eső folyamatosan zuhog negyven napon és negyven éjen át, az áradás pedig mindent elsodor. Könnyen így járhatsz a *Wetrix*-szel is, ha nem vigyázol: bár a program koppintott, a *Wetrix* bizony szorosan oda fog kötözni a székhez. Már csak a színes kavalkád és a jól tervezett játékblokkok miatt is. Az egyetlen problémánk csak az volt vele, hogy állandóan úgy éreztük, hogy újra elő kell vennünk a *Tetris*-t egy körre.

PC Format Vélemény 74%

PC Format A sokoldalú PC magazin

Tippek & Taktikák

Apácának vagy szerzetesnek akarsz állni, annyira béna vagy minden játékban? Csak nyugalom, a *PC Format* tippjeinek frissítő fuvallata kiűzi a fejedből a borús gondolatokat.

F1 2000

FAKK2

Heroes of Might & Magic 3

Rogue Spear

Soldier of Fortune

Online tippek

Adrenaline Vault

A tippeket abc sorrendbe rendezik – vegyesen vannak köztük végigjátszások, cheatkódok és patch fájlok. Az újonnan bekerült bővítéseket külön is jelölik, de az oldal igazából a régebbi játékokban profi.
www.avault.com/cheats/

Games Domain

A legutóbbi átdolgozás óta sokkal jobban néz ki, de egy kicsit még mindig üresnek tűnik. Játékok felsorolása A–Z-ig, bőséges cheatkód választék, ismertetők és demók. Nem túl barátságos, viszont nagyon alapos.
www.gamesdomain.co.uk/cheats/

PC Gamer

A népszerű játékmagazin honlapján a teljesség kedvéért egy cheatekkel foglalkozó rész is helyet kapott. Nem túl átfogó, de a legjobb programok szerepelnek benne, és nagyon profi.
www.pcgamer.co.uk/games/complete_tip_index.asp

Rogue Spear (Red Storm)

A *Rainbow Six* lopakodással megfűszerezett folytatásában utcasarkokon töltjük az időt, puskával vadászva a terroristákra. Mivel iszonyúan nehéz előrejutni, ezért érdemes a következő kódokat billentyűzetközelben tartani. Íme. Üsd le a [return]-t és gépeld be a **5fingerdiscount** kódot, ami a kezdeti értékre állítja vissza a tulajdonságokat. Vagy jöhet az **avatargod**, természetesen megint csak a [return] után. Ha igen, nyugodtan nézheted, ahogy az ellenfelek gyáván remegve állnak olimposzi haragod láttán. A [return] **theshadowknows** kombináció hatására láthatatlanná válhatsz. Ha pedig igazi fél vak, kacska kezű, beton agyú szerencsétlenség valaki, kalapálja be nyugodtan a **nobrainer** szócskát az ellenfelek MI-jének kikapcsolásához.

Carmageddon: TDR 2000 (Sales Curve)

A darabolás folytatódik. Talán mert már belefásultunk (vagy talán mert a koldusok tisztátalan alsógatyájánál is visszataszítóbb a dolog), elég szűkmarkúan osztottuk neki a százalékokat. De hallgat ránk valaki? Nem. Kit érdekel az 51%, az emberek megveszik, akármit mondunk. Láttuk az eladási statisztikákat. Ha azonban mindenképpen játszanotok kell vele, akár csalhattok is. Legalább hamarabb vége lesz. Aztán hagyhatjátok a fenébe, és foglalkozhattok valami értelmessel. Szóval addig is hívjátok le a konzolt és írjátok be a következő kódokat:

hereComesTrouble	Csalás indul
openLevelsGuy	Az összes pálya
cash	Plusz 10 000 dollár
invincible	Sérthetetlenség
ai on/off	Hm... MI ki/be

Heavy Metal: FAKK 2 (Take 2)

Julie Strain, a mellben erős amazon elég sok Beavis és Butthead stílusú kuncogást váltott ki a szerkesztőség kazamatáinak lakóiból, egyrészt meztelenkedésével, másrészt a nevével. Ráadásul ő a harmadik virtuális nő, akibe a rovatvezető ugyanennyi hónap alatt beleesett. A Jessica Rabbit eset egészen gusztustalan volt.
A konzol aktiválásához: **Video/Audio Menu ➠ Advance Options ➠ Checkmark Console**. Ezután játék közben üsd le a [~]-t, és írd be a következők valamelyikét:

God	Sérthetetlenség
Notarget	Elkerülnek az ellenfelek
Noclip	Átsétálhatunk a falakon
Give all	Minden fegyver és tárgy
Health 100	Maximális életerő
Eventlist	Összes parancs látható

F1 2000 (EA Sports)

Tény, hogy a Grand Prix versenyek vonzereje a veszélyesen nagy sebességű száguldásban rejlik, összeszorított fogakkal, halált megvető bátorsággal, a kormánykerékhez tapadt, kesztyűbe bújtatott kezekkel. Mindez kihagyhatatlan részét alkotja a sportágnak, és szerintünk ennyi már önmagában is elég. De akkor meg mi a halálnak írná be valaki a **Damon Hill** nevet, és kétszerezné meg a sebességét? Olyan, mintha a *Shogun: Total War*-ban pötyögnénk be azt, hogy **General Haig**. A kudarc ebben az esetben garantált. Az előbb említett bejegyzéssel viszont megkaparinthatjuk a sisakot viselő emberiség leggyorsabb járművét, és garantáltan kinyírhatjuk a virtuális autóversenyzést, egy égő roncsokból és parázsló gumikból rakott stílusos halotti máglyán. Szeretnivaló.

Játssz úgy, ahogy a PCF munkatársai!

Az e havi program: Szerkesztőségünk egyik ásza megmutatja, hogyan is kell megcsikorgatni a kerekeket a *Grand Prix 3*-ban.



A legfontosabb: mindig maradj az ideális íven. Ha összevissza kanyarogsz a pályán, és úgy vezetsz, mint egy mániákus, nem egyszerűen csak időt vesztesz, de valószínűleg az útpadkán kötsz ki, megpördülsz és annyi. Ami nem túl szép. Szóval kövesd a fekete keréknyomokat és hagyd a fenébe az eszetlenkedést – egy idő után úgyis unalmassá válik.

Figyelj oda a kocsi beállításaira. A leszorítóerő-növelés sokat segít a kanyarok bevételében, ami rendben is van, de hosszú távon csak lassítja az embert. Ugyanezt mondhatjuk az elhibázott kerékválasztásról is – vagy hozzáragadunk az úthoz, vagy borzalmas baleset keretében szállunk el. Ezt pedig senki sem akarhatja.

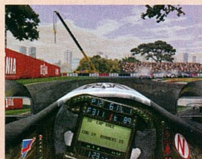




Ne légy ostoba. Elsőre talán jó ötletnek tűnhet beleszáguldani a többi autóba, de ne felejtsd el, hogy ez egy szimulátor. Egy kis lökdösődés a saját autódban is komoly károkat okozhat, és a végén minden bizonnyal a kavicságy fog meg. Légy realista. Ha a saját, nehezen megszerzett kocsiddal mennél valahova, tényleg belerohannál valakibe, szándékosan?

Ha nedves az aszfalt, a száraz csík a legbiztonságosabb. Az esős versenyek alatt is megmarad valamennyire, ha pedig elállt, a legjobb döntés azonnal kimenni a boxba és átváltani száraz gumikra. Ezután már csak meg kell próbálni megmaradni a száraz részen, és persze néha egy rövid ima sem árt. Ja, és közben természetesen kormányozni sem rossz ötlet.





A vezetési segédletek hasznosak, de nem szabad elfelejteni, hogy kevés szabadságot adnak, ha őrült manőverekre kerül sor. Belső íven bevenni egy kanyart, bekapcsolt kormányrásegítővel, nehezebb lehet, mint hinnéd. Ha kikapcsolod, sokkal szabadabban uralhatod a kocsit. Ugyanez vonatkozik az automata fékre és sebváltóra is.

Mindezeken felül – és valószínűleg ez a legfontosabb tipp az ehhez hasonló szimulátorokkal kapcsolatban –, ha teheted, használj kormányt, vagy legalább valamilyen analóg kontrollert. A billentyűzet vagy egy gamepad egyszerűen nem elég pontos, így aztán apró, sima mozdulatok helyett maga a digitális pokol szabadulhat el egy-egy gombnyomásra.



Carmageddon

Heroes of Might and Magic 3 (Ubi Soft)

A *Might and Magic* sorozat tényleg nagyon szívós. Nemcsak arról van szó, hogy az eredeti játék már a nyolcadik folytatásnál tart, de ráadásul az alszéria is elért már a hetedik epizódig. Ha már megvetted a határozottan középszerű harmadik részt, biztosan meg szeretnéd hosszabbítani a játékélményt néhány *Mátrix* ihlette csalással. Íme egy kis válogatás, szeretetünk jeléül. Nyomd le a [tab]-ot és gépeld be a következőket.

Nwcagents	Tíz black knight
Nwclotsofguns	Az összes harci gépezet
Nwcneo	Szintugrás
Nwctrinity	Öt arkangyal
Nwcfollowthewhiterabbit	Max. szerencse
Nwcmorpheus	Maximális morál
Nwctheconstruct	100 000 arany
Nwcredpill	Aktuális játék megnyerése
Nwcthereisnospoon	999 mana, összes varázsige
Nwczion	Megkapjuk az összes épületet

Soldier of Fortune (Activision)

A vélemények talán különböznek a *Soldier of Fortune*-nal kapcsolatban, de egy dolog biztos – nagyon könnyen megölhetnek. Ezért aztán ismét elmélyedtünk a játék rejtelmeiben, hogy a szeptemberi számban feltálalt csalások mellé újabb ízletes fogásokat tegyünk le kedves olvasóink (számítógép)asztalára. A múltkori módszert alkalmazva tegyük elérhetővé a konzolt – lehívni a [tab] feletti és az [1]-es melletti gombbal tudjuk. A teljes sérthetetlenséghez – ahogy azt mindenki tudja – a **heretic** szót kell beírni. Most gépeljük be ezt: **gimme [item]**. Amikor lenyomjuk az [enter]-t, a kiválasztott tárgy csodálatos módon megjelenik előttünk. Kellemesen kézenfekvő módszer fegyvernél és felszerelésnél is. Ha viszont municióból szenvedünk hiányt, az **updateinvfinal** kóddal az összes puskát teletölthetjük. Ennyit tehettünk: ha eztán sem megy, talán próbálkozz valami mással.


QUEEN OF THE NILE
CLEOPATRA
Hivatalos PHARAOH Küldetéslemez
Készülj!
Királynőd már vár Rád...
Magyarországon forgalomba hozza:
N-TEC
N-Tec Kft
www.ntec.hu
Tel.: 261-1219

PC Format A sokoldalú PC magazin

Próbák és Tesztek

Ismét eljött közénk minden merevlemezek uralkodója, a perifériák hercege és az összes hardver hírnöke, az új Próbák és Tesztek rovat. Nagy tapsot kérünk...

Bevezető

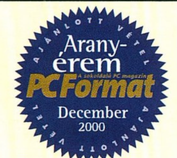
A PC Format magazin zászlóshajójának fedélzetén eltöltött egyévnyi kávéfőzés után óriási csinnadratta mellett a Próbák és Tesztek rovat királyává koronáztak. Ezt a rendkívül nagy jelentőségű eseményt megünnepelendő ebben a hónapban a P&T rovatot jól megpakoltuk mindenféle technikai ínyencfalattal. A Paint Shop Pro a világon talán a legnépszerűbb képszerkesztő program, s már a hetedik verziója látott napvilágot, amit darabokra cincáltuk, hogy bemutassuk az újdonságait. Az a remek ötlet is eszünkbe jutott, hogy összemérjük a Photoshop 6-tal. A párbaj elkezdődött, a pisztolyokat előrántották, s hogy ki lett a győztes, megtudhatod az újságban. Az e havi Szuperteszt nagyon remek lett, tizennyolc PDA vonul fel benne, amelyek közt mindenki megtalálja a maga ízlésének és pénztárcájának valót. Aztán ott van az a multimédiakészítő szoftver, amely segít számodra kiválasztani a megfelelő programot, hogy lendületessé tedd a prezentációidat. Igyekszünk Szuperteszt rovatunkat online is elérhetővé tenni, hogy ne kelljen a korábbi számok közt turkálni, azt kutatva, vajon a hardverkereskedő csakugyan a legjobbat ajánlotta-e. Látogass el hozzánk: www.pcformat.hu

PC Format A sokoldalú PC magazin Szuper Teszt

Tizennyolc kézi számítógép sorakozott fel az e havi Szuperteszben. A kérdés az, lehet-e őket kezelni?

70 Szuperteszt

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: „Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.

86 MAG-néztük

Két monitort vizsgáltunk meg tesztlaborunkban.

80 Digitális kamerák

Két fényképezőgép az Epsontól és a Fujifilmtől.

89 Multimédia

Három program a multimédiás prezentációkért.

92 Photoshop 6

A profi grafikai program hatodik generációja.

E havi ismertetők...

PC Format A sokoldalú PC magazin Szuper Teszt

Mozgási energia...

Fotó: Katharine Lane-Sims

Vigyél rendszert a mindennapok káoszába a következő oldalakon bemutatott 18 kézi számítógép valamelyikével.

Jól ismerve tesztlaborunk vezetőjének lustaságát, fizetésnapját az e havi Szuperteszt elkészültének időpontjában jelöltük meg. Másnapra kész lett.

Szétszórt vagy? Gyakran felejtesz el megbeszélt találkozókat, veszítesz el címeket, vagy jut eszedbe sok nagyszerű ötlet útközben? Vagy egyszerűen csak sok a dolgod, és nehéz mindent a fejedben tartani?

A hasonló problémákra szoftvercégek garmadája kínál ilyen-olyan megoldást, de ezeknek a programoknak egytől egyig van egy óriási hibája: asztali PC-ken futnak, márpedig ha éppen nem vagyunk otthon vagy az irodában, nem tudjuk kihasználni őket. Ilyenkor szokott megtörténni az, hogy valaki megadja a telefonszámát, teniszezni hív minket jövő hét péntekre vagy mielőbbi választ kér egy sürgős e-mailre, mi pedig izgatottan elkezdünk kotorászni egy üres fecniért a zsebünkben...

Létezik ennél sokkal jobb megoldás is: egy olyan számítógép, amelyet mindenhová magaddal vihetsz. Sokan azt gondolják, egy jegyzetfüzet is tökéletesen megteszi, de csak azért, mert nem ismerik a mai kínálatot, vagy a néhány évvel ezelőtti modellekből indulnak ki. A mostani készülékek már megjelenésükkel is sok jót sejtetnek, és ha kipróbáljuk e-mailküldő, webes vagy MP3-as képességeiket, rögtön megváltozik róluk a véleményünk. A mai hordozható számítógépekkel – kapaszkodj meg! – még dolgozni is lehet meglepően nagy tudású szövegszerkesztő és adatbázis-táblázat kezelő szoftvereik segítségével.

Döntéskényszerben

A kézi és hordozható számítógépek tehát nagyon hasznosak, de melyiket válasszuk közülük? Először is el kell döntenünk, hogy az alábbi öt kategória közül melyikbe tartozunk.

A terméklista legalján az egyszerű organizerek találhatók. Ezek a ROM-jukban tárolt saját programjaikat futtatják, és más szoftverek többnyire nem is telepíthetők rájuk. Egy organizerrel nemigen villoghatunk a társaságban, de legalább olcsón beszerezhetők, tartalmazzák a legfontosabb funkciókat (jegyzetfüzet, naptár stb.) és még a PC-nkhez is csatlakoztathatjuk őket, ha új információkat akarunk fel- vagy letölteni.

Hordozhatóság szerint a következő csoport a Palmoké. Mivel ezeken nincs bil-

Hogyan teszteltünk?

Hogyan lehet összehasonlítani különböző számítógépeket? Asztali PC-k esetén könnyű dolgunk van, hiszen ha ugyanazt a Windows verziót használják, csak le kell futtatni rajtuk néhány benchmarkprogramot.

Tizennyolc hordozható PC tesztelését lehetetlen így elvégezni. Az operációs rendszereik sokfélék lehetnek, ezért nincs közös kiindulópont. Másfelől mindegyik termék különféle célokat szolgál és különböző igényű felhasználókat elégít ki, ezért lehetetlen olyan tesztprogramot alkalmazni, amellyel objektív képet kaphatnánk mindnyájukról.

Mit volt mit tenni, vissza kellett mennünk az alapokhoz. A kézi számítógépeknél olyan tényezőket vettünk elsősorban figyelembe, mint a súly, a kényelmes használat vagy a képminőség. Az upgrade-elési lehetőségek szintén fontosak (később esetleg memóriát akarunk bővíteni vagy venni szeretnénk egy modemet), az árról nem is beszélve.

A nagyobb méretű készülékeknél a képernyő és a billentyűzet minősége még nagyobb súllyal esett latba – elvégre a magas ár is jórészt ezekre vezethető vissza. Ebben a kategóriában már a teljesítmény is elsőrendű szemponttá válik, különösen, ha notebookokról van szó.

Mindegyik készüléknél fontos tényező, hogy mennyire könnyen tudjuk a PC-nkhez csatlakoztatni, milyen gyors adatátvitel érhető el vele és hogy meddig bírja az akkumulátor egy feltöltéssel (avagy milyen gyakran kell benne elemet cserélni). Az utóbbi adat feltüntetésekor a gyártók „átlagos" használatot feltételeznek, tehát semmi garancia arra, hogy mi is ugyanezt a teljesítményt fogjuk tapasztalni, vagy hogy két különböző gyártó ugyanazt nevezi átlagosnak.

lentyűzet, a navigálást a készüléken található gombok vagy egy speciális toll segítségével végezzük, amelyet egérmutatóként mozgathatunk az érintésérzékeny képernyőn. Ez így talán nem hangzik túl meggyőzőnek, pedig a Palmok nagy teljesítményű készülékek, rengeteg szoftverrel (már a *SimCity*-t is átírták erre a platformra).

Felső, de százezer

Aki rendszeresen sok adatot táplál hordozható számítógépébe, annak mindenképpen szüksége van billentyűzetre. Ebben a kategóriában a Psion viszi a prímet: a cég egyes termékei olyan kis méretűek, hogy a klaviatúra ellenére is beleférnek a zsebünkbe. Más kérdés, hogy gépelni csak nagy üggyel-bajjal lehet rajtuk, de hát minden nem sikerülhet.

A Psionok ereje leginkább a beépített szoftverek tudásában rejlik: az általuk futtatható táblázat- és adatbázis-kezelők sokak szerint az asztali gépek megfelelő programjaival is felveszik a versenyt, arról nem is beszélve, hogy sokkal könnyebb használni őket.

A negyedik csoport pedig a Pocket PC-k osztálya. Az ide tartozó modellek a Windows miniatürizált változatát, a Windows CE-t futtatják. Ezt az OS-t sok cég nem tartja elég jónak a Psionok és a Palmok operációs rendszeréhez képest, de a Microsoft nem adja fel, és újabb CE-verziókat fejleszt.

Az ötödik kategória a legnagyobb tudású hordozható számítógépek csoportja, amelyek már sok százezer forintba is kerülhetnek. Itt már azért abba is érdemes belegondolni, hogy egy olcsóbb, 64Mb RAM-mal szerelt laptopért hozzávetőlegesen ugyanannyit, de legalábbis nem sokkal többet kell fizetni.

Mellbevágott a széles választék? Hát akkor éppen ideje, hogy meghatározd a legfontosabb prioritásokat. Egy nagy képernyőjű, normál billentyűzetű hordozható számítógéppel például könnyedén lehet dolgozni, cipelni viszont már nem olyan könnyű, ráadásul az akkuja is hamar lemerül. Igazából csak te döntheted el, mire van szükséged, de ha úgy gondolod, elkél egy kis segítség, olvasd el e havi, 18 hordozható számítógépet bemutató Szupertesztünket. ▶

Zsargon

- **Aktív mátrix:** A TFT rendszerű LCD képernyők másik neve.
- **CompactFlash:** A kézi számítógépek bővítésének egyik szabványa. Ha valami CompactFlash-kompatibilis, akkor nagy valószínűséggel adható hozzá extra memória, vagy kibővíthető modemmel, hálózati kártyával stb.
- **Szinkronizálás:** Ebben a szövegösszefüggésben a PC-nkben és a kézi számítógépünkben lévő adatok összehangolását jelenti. A legtöbb modellhez kapunk „szinkronizáló" szoftvert, amely képes együttműködni a PC-nken futó személyi információkezelő programokkal, pl. a *Microsoft Outlook*-kal.
- **HPA (High-Performance Addressing):** Az LCD képernyők egyik fajtája. A HPA megjelenítők olcsóbbak, de nem olyan jók, mint a TFT-s modellek.
- **L-ion (lítiumion):** Az akkumulátorok egyik típusa.
- **STN (SuperTwist Nematic):** Módszer az LCD képernyők kontrasztjának javítására.
- **Toll:** Az érintésérzékeny képernyők használatát lehetővé tevő eszköz. Könnyű elveszíteni, ezért a legtöbb gyártó csomagban árulja őket.
- **TFT (Thin Film Transistor):** A jelenlegi legjobb LCD-s képminőséget adó technológia neve. A TFT-s megjelenítők sajnos még nagyon drágák.
- **EPOC:** A Psionok és egyéb kézi számítógépek igen nagy teljesítményű, mégis rendkívül könnyen kezelhető operációs rendszere. Az EPOC más területeken is használható: a jövőben a Nokia, a Motorola, az Ericsson és a Philips telefonjaiban is találkozhatunk vele.

Cassiopeia Pocket PC E-115

A Microsoft Pocket PC nevű szabványa érdekesnek tűnik, de túlzás lenne azt mondani, hogy tobzódnánk az ilyen termékekben – tesztünkben csupán a HP 545 és a Casio E-115 tartozik ebbe a kategóriába. A Casio modellje ráadásul nem is tűnik újnak, lévén hogy kívülről nem sokban különbözik a korábbi verziótól (E-105). Az ezüstszürke borítás ennek ellenére tetszetős, és a készülék kényelmesen elfér a kezünkben.

Bekapcsolás után rögtön feltűnik, milyen szép, éles képet ad a 16 bites TFT képernyő. A menük között egy ügyes kis görgővel, a toll nélkül is navigálhatunk – ez nagyban megkönnyíti az (egyébként nagy tudású) *Pocket Excel* vagy a *Pocket Word* kezelését. Microsoft termék, így a Windowsos szinkronizálás gond nélkül megy, bár a soros interfész miatt nem kimondottan gyors a kapcsolat.

Az eddigiek talán nagyon komolyan hangzottak, pedig az E-115 a szórakoztatást sem veszi félvállról. A multimédiás képességek különösen jók: a készülék diktafonként is használható, a *Pocket Windows Media Player*-rel pedig MP3-akat is lejátszhatunk a mellékelt fülhallgatón keresztül.

Egy modem segítségével a *Pocket Explorer* révén bármilyen internetes oldalt megnézhetünk. A lehetőségek tehát szerteágazóak, de ekkora összegért talán még szerteágazóbbak is lehetnének. Hacsak nem kell kimondottan Pocket PC-s rendszert vennünk, inkább várjuk meg, milyen újdonságot hoz majd a következő verzió.



A szemet gyönyörködtető borítás és a nagyszerű képernyő még nem indokolja a magas árat.

Casio Cassiopeia	Pro és kontra	Vélemény
249 000 Ft + ÁFA Casio (1) 264 3345 www.casio.hu	✓ Nagy tudású ✗ Magas ár ✗ Nincs USB	74%

Ericsson MC-218



Miért kellene nekünk egy átalakított Psion 5mx? Mert többet tud, mint az eredeti, ráadásul olcsóbb is.

A mobiltelefonok egyre nagyobb tudásúak lesznek, és már csak idő kérdése, hogy mikor fogják felváltani a kézi számítógépeket. A folyamatban az Ericsson vezető szerepet tölt be – akkor mit akarhat az MC-218-cal?

Ha előrelapozol a Palm Series 5mx-ig, látni fogod, hogy a két készülék nagyon hasonlít egymáshoz. Ez nem is véletlen, hiszen az MC-218 valójában az 5mx átalakított változata, így ugyanazok a nagy tudású programok futnak rajta, és ugyanazt a jó minőségű billentyűzetet, illetve 640x240-es képernyőt használja, mint ikertestvére. És ez még nem minden.

Az MC-218-hoz egy apró kiegészítőt mellékelnek, amellyel inframodem nélküli Ericsson telefonunkat is a készülékhez tudjuk csatlakoztatni. Ha ez megtörtént, az MC-218-ból azon nyomban böngészésre, e-mailküldésre és faxolásra alkalmas mini iroda lesz.

Az MC-218-cal könnyedén átírhatjuk mobiltelefonunk memóriáját: telefonszámokat és beállításokat módosíthatunk, továbbá szinkronizálni tudjuk a két készülékben lévő adatokat.

Mindez viszonylag alacsony összegért a miénk lehet, sőt, ha egy Ericsson telefont is veszünk hozzá, még kedvezőbb az ár. Az MC-218 nem a külsejével hódít, de ha komoly munkát akarunk végezni vele, számíthatunk rá.

Ericsson MC-218	Pro és kontra	Vélemény
162 900 Ft + ÁFA Ericsson www.ericsson.hu	✓ Psion 5mx – olcsóbban ✓ Inframodem mobilhoz ✗ Ódivatú külső	85%

Handspring Visor Deluxe

A Handspring vidám külsejű, sok színben kapható, Visor Deluxe fantázianévre hallgató kis készülékét nem sok minden választja el attól, hogy játékszernek nézze az ember. Nekünk ellenben tetszik, bár tény, hogy a Visort elnézve először sokkal inkább a szórakozás, mint a komoly munka jut eszünkbe.

Ez persze még nem jelenti azt, hogy dolgozni nem lehet rajta. A Visor Palm OS-t használ, minek következtében ugyanazok a programok futtathatók rajta, mint a Palmokon. A már megszokott alkalmazásokon túl (határidőnapló, jegyzetfüzet, adatbázis-kezelő stb.) olyan extrákat is megtalálunk rajta, mint a világóra vagy a tudományos számológép.

A 8Mb-nyi RAM elegendő mozgásteret biztosít, az USB-csatlakozás segítségével pedig egykettőre frissíthetjük a Visoron tárolt adatainkat. További előnyt jelent a Springboard bővítőhely, amelybe különféle perifériák csatlakoztathatók, mint például modem, MP3-lejátszó vagy memória. A felhasználható kiegészítők egy része sajnos itthon még nem hozzáférhető, de a közeljövőben gyökeresen megváltozhat a helyzet.

A Visorral igazából csak egyetlen bajunk van, és az az operációs rendszer, mely a ROM-ban tárolódik, így nem frissíthető, vagyis a szerkezet örökre a Palm OS 3.1-et fogja futtatni. A Handspring azonban meglepően gyors, gyorsabb, mint a többi Palm, emellett jobban bővíthető, hejre kis bőrtokot kapunk hozzá, ráadásul az ára is kedvező – egyetlen hibáját így könnyebb megbocsátani neki.



Nagyobb teljesítményű és olcsóbb, mint a Palm – már csak ezért is érdemes számolni vele.

Handspring Visor Deluxe	Pro és kontra	Vélemény
90 000 Ft + ÁFA Handspring (1) 322 2232 www.handspring.hu	✓ Ár ✓ Minőségi képernyő ✗ Az OS nem frissíthető	82%

HP 545 Color Pocket PC

KINEK KELL MP3-LEJÁTSZÓ, HA EGY Pocket PC is megteszi helyette? A Hewlett Packard *Media Player*-rel felszerelt 545-öse ugyanis ezzel a formátummal is megbirkózik. A hangminőség sajnos nem olyan jó, mint egy önálló lejátszóé, de a mellékelt fülhallgató megjárja.

Ez persze csak amolyan extra funkció, hiszen az 545-ös komoly munkára is képes: a *Word*, az *Excel*, az *Outlook* és az *Internet Explorer* Pocket-verziója egyaránt jár hozzá. Ezek – bár valamivel kevesebbet tudnak, mint „asztali" társaik – a legfontosabb feladatok elvégzésére ugyanúgy képesek. Az 545-ös LCD képernyője ehhez képest kiábrándító. Nem rossz, de ha egy TFT-s megjelenítővel hasonlítjuk össze, észre fogjuk venni a különbséget.

A készülékhez lítiumion akku jár, amely egy feltöltéssel nyolcórányi működést engedélyez. Ezenkívül van hozzá infrainterfész és található rajta CompactFlash (Type I) port is. A PC-vel való szinkronizálás gyorsabb, mint a legtöbb más rendszer esetében, mivel az 545-ös dokkolóegysége a szokásos soros kapcsolat helyett USB-kompatibilis. A készülékhez a megszokottnál sokkal több szoftvert adnak: megkapjuk a (hangfájlok lejátszására és rendszerezésére szolgáló) *MusicMatch JukeBox*-ot, a *Yahoo! Messenger*-t és még egy 3D-s golfprogramot is.

A HP 545-ben egy jól összerakott, nagy teljesítményű Pocket PC-t ismertünk meg. Kár, hogy a képernyő nem jobb valamivel, de ez minden bizonnyal az áron is nyomott hagyott volna.



A HP 545 az egyik legolcsóbb a Microsoft Pocket PC-i közül – az alacsony ár azonban nem egyenlő a kis teljesítménnyel.

HP 545 Color Pocket PC	Pro és kontra	Vélemény
179 900 Ft + ÁFA Hewlett-Packard (1) 218 8800 www.hp.hu	✓ Olcsó Pocket PC ✓ USB-kapcsolat ✗ A képernyő nem TFT	83%

HP Jornada 720 Handheld PC



Drágának gondolod? Igazad van, de a Jornada 720 szinte minden kézi PC-nél nagyobb tudású.

AZ ÚJ JORNADA 720-HOZ KIS MÉRETE ellenére is jó minőségű klaviatúra tartozik. Még a numerikus billentyűzetnek is jutott hely, az alkalmazásokat pedig gyorsbillentyűk révén pillanatok alatt elindíthatjuk. A 16 bites, nagy fényerejű, 640x240-es felbontású képernyő tesztünk legjobbjai közé tartozik.

A 720-as „környékén" többféle extrát is találunk: van rajta soros és infraport, RJ-11-es csatlakozó a beépített 56K-s modem számára, továbbá fülhallgató-kimenet, hangszóró és mikrofon is.

A szoftverkínálat hasonlóan széles. A Jornada a Microsoft Windows for Handheld PC 2000-et futtatja, és Pocket-változatban szinte a teljes *Office* megtalálható rajta *(Word, Excel, PowerPoint, Access, Outlook)*. Említést érdemel még a *Media Player*, valamint az *Internet Explorer 4.01*-es változata, HTML 4-, Javascript- és Java-támogatással.

A Microsoft alkalmazások mellett megkapjuk a *LandWare OmniSolve*-ot (üzleti számológép) és a *Yahoo! Messenger*-t is. A rendszer nagyon gyorsan fut – hála a 32Mb RAM-nak és a 206 MHz-es StrongARM processzornak. Ha egy laptop teljesítményét akarod viszontlátni egy kézi számítógépben, ezt kell választanod.

HP Jornada 720	Pro és kontra	Vélemény
319 900 Ft + ÁFA Hewlett-Packard (1) 218 8800 www.hp.hu	✓ Nagy teljesítmény ✓ Hatékony szoftverek ✓ Beépített modem	90%

IBM iSeries 1200

A FEKETE JÓ VÁLASZTÁS, HA ELEKTROmos szerkentyűket tervez az ember – az IBM mérnökei is így gondolták, amikor az iSeries 1200 külső borítását megtervezték. Kár, hogy a készüléket kinyitva már nem olyan szemet gyönyörködtető a látvány.

Az 1200-as TrackPointtal helyettesíti az egeret: ez nem más, mint egy apró piros gomb a billentyűzet közepén, amelyet afféle joystickként „döntheтünk" ide-oda. Ez a megoldás valamivel bonyolultabb a szokásos touchpadnél, de idővel ezt is ki lehet ismerni. A touchpad helyén lévő harmadik egérgomb lenyomásával a gördítősáv becélzása nélkül is görgethetünk a dokumentumokban.

Legalább ilyen hasznos a négy Quick Launch gomb, amelyek tetszés szerint hozzárendelhetők kedvenc alkalmazásainkhoz. Sajnos a minőségi billentyűzetet ez sem tudja pótolni, márpedig az 1200-as klaviatúrája a kiforratlanság érzetét keltette, és kényelmetlensége időnként a ZX Spectrumot juttatta eszünkbe.

Méretéhez képest az 1200-as figyelemre méltó specifikációkkal büszkélkedhet (500MHz Celeron, 64Mb RAM és 6Gb-os merevlemez). Az talán túlzás, hogy a sebessége lenyűgöző, de hordozható mivoltához képest ez bőven elég. Az IBM modelljében beépített modem is található, a képernyője pedig kiváló minőségű 12,1 colos, TFT-s darab.

Az 1200-as ellen nemigen lehet semmit felhozni, de kiemelkedően jó tulajdonságai ugyanúgy nincsenek. Az ára viszont meglehetősen magas, ezért, ha megtehetjük, válasszuk inkább a Sony Vaiót.



Karcsú és fekete, akár egy párduc. Csak nem olyan veszélyes. És nem kell hozzá engedély sem.

IBM iSeries 1200	Pro és kontra	Vélemény
499 000 Ft + ÁFA IBM www.ibm.hu	✓ Nagy TFT képernyő ✗ Pocsék billentyűzet ✗ Túl drága	71%

Oregon Scientific Osaris



Tetszik az EPOC, de egy Psiont nem engedhetsz meg magadnak? Az Osaris vállalható kompromisszum lehet.

A PALMOK HASZNOS SEGÍTŐTÁRSAINK lehetnek, de ha rendszeresen nagy mennyiségű adatot viszünk be a gépünkbe, bizony nem nélkülözhetjük a billentyűzetet. Ennek természetesen nagyobb és drágább készülék lesz az eredménye.

Az Oregon Scientific Osaris ezzel ellentétben vékony és könnyű (csak 310 gramm), mégis szorítottak rajta helyet egy (nem kimondottan jó, de még viszonylag jól használható) QWERTY billentyűzetnek. Az Osaris nem túl nagy mérete miatt a képernyője is meglehetősen aprócskára sikerült: van ugyan háttérvilágítása, de a felbontása mindössze 320x200. A rendszert a Psion-féle EPOC hajtja, márpedig az itt megszokott szoftverek némelyike nagyobb képernyőméretet feltételez.

A beépített alkalmazások ennek ellenére jól használhatók, és a CompactFlash bővítőhely révén az Oregon Scientific Osaris képességei tovább is bővíthetők. A külvilággal való kommunikációért az infra- és az RS232-es port felel, a PC-vel való szinkronizálást pedig a mellékelt lemezen lévő szoftver végzi.

Ezért az árért az Osaris nem rossz vétel, de sokat ne várjunk tőle: az érintésérzékeny képernyő például időnként kihagy, és a ronda műanyag toll is hajlamos elhajolni, ha erősebben nyomjuk. Szintén bosszantó, hogy bár az Osaris hálózatról is használható, adaptert nem mellékelnek hozzá. Hiába no: az olcsóságnak ára van.

Oregon Scientific Osaris	Pro és kontra	Vélemény
£199.99 (kb. 90 000 Ft) Oregon Scientific www.oregonscientific.co.uk	✓ Olcsó ✗ Kis képernyő ✗ Gyatra minőség	**72%**

Palm IIIc



Standard Palm + színes képernyő = nagyobb súly + hamarabb kimerülő akku. Most egyszerűsítsünk Palm IIIc-vel…

A KI MINŐSÉGI TERMÉKET AKAR VENNI kedvező áron, annak le kell mondani egy-két dologról – nincs ez másképp a kézi számítógépek piacán sem. A Palmoknak a legutóbbi időkig szürkeskálás képernyőjük volt, így ezek a modellek komoly hátrányba kerültek a Windows CE-t futtató készülékek többségéhez képest. A Palm IIIc-nek ezzel szemben már nagy fényerejű, 160x160-as felbontású, 256 színű TFT megjelenítője van, amely szemcséssége ellenére is nagyon szép – viszont komoly árat kell fizetni érte.

A szép képernyő egyik következménye az akku kisebb teljesítménye. A dokkolóba épített töltő megelőzi a bajt, ha tehát naponta szinkronizáljuk a PC adatait a IIIc-vel, a lemerüléstől nem kell tartanunk. Amennyiben ez mégis megtörténne, a töltés néhány perc alatt elvégezhető.

A Palm IIIc minőségi szoftvereket szállít: a IIIc egyebek mellett határidőnaplót, címtárat, jegyzetfüzetet és számológépet is tartalmaz. Ezeket már eddig is ismertük, újdonság viszont a képnézegető. A 8Mb RAM szintén bizakodásra ad okot, még akkor is, ha a más rendszereknél megismert bővítési és hangrögzítési lehetőségeket hiába keressük rajta. Ha valaki ismeri a Palmokat, de színeset szeretne, a IIIc-vel tökéletesen meg lesz elégedve.

Palm IIIc	Pro és kontra	Vélemény
119 900 Ft + ÁFA Palm (1) 452 4600 www.palm.com	✓ Színes képernyő ✗ Nehezebb a többinél ✗ Hamar lemerülő akku	**80%**

Palm V



A Palm V kicsi. A Palm V erős. A Palm V… kicsi és erős. És viszonylag sokat tud. Ahhoz képest, hogy milyen kicsi.

EGYSZERŰ FELHASZNÁLÓKÉNT AKÁR AZT is gondolhatnánk, hogy a Palm V nagyobb méretű és jobb teljesítményű, mint a Palm III. De nem…

Amikor először vettük kézbe, meglepetésként tapasztaltuk, hogy a Palm V méretre és súlyra is kisebb (115x 80x10mm, 114 g), mint a IIIc, így könnyedén a zsebünkben hordhatjuk. Pontosabban hordhatnánk, de ezt senkinek sem javasoljuk, lévén hogy a készüléket egyedül egy nagyon vékony, a képernyőre ráhajló bőrborítás védi a külső hatásoktól – kemény tokra ne is számítsunk.

Ez a megoldás nem túl hatékony, viszont tetszetős, csakúgy, mint a Palm V többi része – a finoman ívelt szürke borítás igazán kellemes látványt nyújt. Az éles és tiszta képet adó megjelenítőre szintén jó ránézni, de csak a szobában: szabadtéren már kevésbé lehet használni. A Palm V a kisebb súly és az elegánsabb design érdekében lítiumion akkut használ a megszokott AAA-s elemek helyett.

A funkcionalitás terén semmi érdekesről vagy kiemelkedőről nem tudunk beszámolni. Itt is ugyanazokkal az alkalmazásokkal (címjegyzék, naptár stb.) találkoztunk, mint a Palm IIIc-ben, viszont az V-ben csak negyedannyi RAM (2Mb) áll rendelkezésünkre. A gyártó szerint ez is elég, hiszen a Palm V többek között 6000 címet és 200 e-mailt tud tárolni. Ne feledjük azonban, hogy Palmra írt (és örvendetesen gyarapodó) freeware-ek és shareware-ek használatakor ennél többre is szükség lehet – ezért is van az, hogy a 8Mb már szinte alapkövetelmény a kézi számítógépek világában.

Palm V	Pro és kontra	Vélemény
144 900 Ft + ÁFA Palm (1) 452 4600 www.palm.com	✓ Tetszetős külső ✗ 2Mb RAM ✗ Nincs hozzá tok	**76%**

Palm m100

A HANDSPRING VISOR SIKERÉN FELBUZDULVA a Palm is megerősítette jelenlétét az olcsó kézi számítógépek piacán.

Az első benyomások nagyon kedvezőek: az m100 kicsi, elegáns, és egyáltalán nem látszik rajta, hogy viszonylag olcsó. Külön öröm, hogy az előlapja a mobiltelefonokhoz hasonlóan cserélhető.

A képernyő fedele meglehetősen érdekesen működik: dupla sarokpánt van rajta, így könnyedén a készülék mögé hajtható, hogy ne zavarjon. Elmés megoldás, de nem biztos, hogy a pántok bírni fogják a mindennapos használatot.

A borításon van egy kis nyílás, így ha a bekapcsológombot megnyomjuk, az idő és a dátum egyszerűen leolvasható – nem nagy dolog, de legalább ezt is tudja.

Ezt leszámítva az m100 semmivel sem nyújt többet annál, mint amit egy olcsó Palmtól várnánk. A szokásos alkalmazásokat itt is megkapjuk, és mindezt jó minőségű képernyőn láthatjuk viszont. A 2 Mb RAM kevés ugyan, de az alapvető feladatokhoz elegendő. A készülékhez sajnos dokkoló sem jár: a szinkronizálást infraporton vagy a mellékelt soros kábelen keresztül végezhetjük.

Az m100-tól nem szabad sokat várni, de ha tetszetős, elfogadható tudású és a Handspring Visornál olcsóbb kézi PC-t szeretnénk, érdemes elgondolkodni rajta.



Ha a Palmokat eddig nagyon drágának találtad, nézd meg az m100 árcéduláját, és csak azután beszélj.

Palm m100	Pro és kontra	Vélemény
59 900 Ft + ÁFA Palm (1) 452 4600 www.palm.com	✓ Olcsó ✓ Elegáns megjelenés ✗ Kevés RAM és funkció	82%

Psion Series 5mx



A kis méret ne vezessen félre senkit – a Psion 5mx megbízható munkatárs, bárhol is vagyunk.

A POCKET PC-RŐL SOKAN GONDOLJÁK, hogy csupán drága játékszerek. Igazából éppen azért drágák, mert egyáltalán nem játékra valók. A Psion 5mx legfeljebb addig tűnik drágának, míg el nem kezdjük használni.

A szoftverek tudása például lenyűgöző: különösen az irodai alkalmazások (szövegszerkesztő, táblázatkezelő stb.) csillognak, de ezek mellé természetesen a szokásos „filofaxprogramokat" (címjegyzék, telefonregiszter, határidőnapló) is megkapjuk.

Az infrainterfész révén az 5mx-et ezzel kompatibilis mobiltelefonunkhoz is csatlakoztathatjuk. Telefon segítségével e-mailt küldhetünk és még Java appleteket tartalmazó weboldalak között is böngészhetünk.

Az 5mx mikrofonnal és hangszóróval rendelkezik, vagyis egy gombnyomás, és diktafon lesz belőle. A 16 Mb RAM-nak elégnek kell lennie, de ha nem elég, a CompactFlash bővítőhelyre extra memóriát is dughatunk.

Az 5mx a sok jó tulajdonság ellenére sem tökéletes. A képernyő például egyáltalán nem nyerte el a tetszésünket: a felbontása megfelelő (640x240), de a kontraszt már kevésbé, így időnként gondot okoz kitalálni, mi van rajta. Az Ericsson MC-218 pontosan ugyanezeket tudja, de olcsóbban – tessék hát választani.

Psion Series 5mx	Pro és kontra	Vélemény
159 900 Ft + ÁFA Psion (1) 356 9595 www.psion.hu	✓ Hasznos szoftverek ✓ Rengeteg funkció ✗ Gyenge képernyő	81%

Psion Series 7

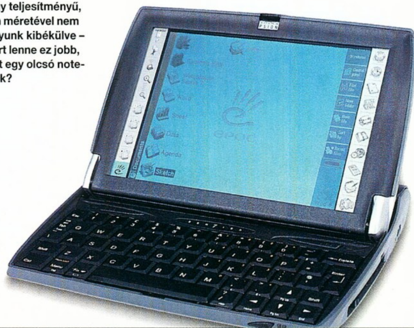
HA A PSION 5MX TELJESÍTMÉNYÉRE VAN szükséged, de az apró billentyűzet és a szintén nem túlzottan nagy szürkeskálás képernyő nem elégít ki, érdemes kipróbálnod a Series 7-et. A klaviatúra kitűnően vizsgázott (ha kicsi a kezünk, majdhogynem tíz ujjal is gépelhetünk rajta), a képernyő pedig szép színekkel és megfelelő kontraszttal jelenítette meg a 640x480-as felbontású képet, annak ellenére, hogy STN, és nem TFT.

A dolog hátulütője természetesen a nagy súly: az 1150 g-os Series inkább nevezhető kis laptopnak, mint kézi számítógépnek, és bár hordozhatónak hordozható, zsebre nemigen vághatjuk.

Az EPOC operációs rendszer és a sokat tudó, könnyen használható irodai alkalmazások (ugyanazok, mint az 5mx-nél) valóban „laptopi" magasságokba emelik a Series 7-et, ráadásul az egy feltöltéssel elérhető nyolcórás üzemidő lehetővé teszi, hogy sokáig ott is maradjon. A bővítési lehetőségekre szintén nem lehet panasz: a Series 7-et infra és soros interfész mellett PC kártya és CompactFlash csatlakozóval is felruházták.

A Psion eleddig kényelmesen ellébecolt a piacnak ebben a szegmensében, egy ideje viszont erős konkurenciával kell szembenéznie. A HP Jornada 720 például – annak ellenére, hogy kisebb a mérete és alacsonyabb az ára – több szolgáltatással kényeztet. Ha „felülről" közelítünk a Series 7 árához, észre fogjuk venni, hogy az olcsóbb laptopok sem kerülnek sokkal többe. A Psionok rajongói imádni fogják a Series 7-et, de a többiek kétszer is fontolják meg a vásárlást.

Nagy teljesítményű, de a méretével nem vagyunk kibékülve – miért lenne ez jobb, mint egy olcsó notebook?



Psion Series 7	Pro és kontra	Vélemény
309 900 Ft + ÁFA Psion (1) 356 9595 www.psion.hu	✓ Remek klaviatúra/képernyő ✓ Tipp-topp irodai szoftverek ✗ Ár és méret	79%

Psion Revo

MILYEN SZÁMÍTÓGÉPET KERESEL? Csak nem olyat, amelyik valóban belefér a zsebedbe és mégis rendelkezik az igazi PC-k jó tulajdonságaival? Hát ez a kézi számítógép. De hogy ezek közül melyiket is válaszd... A szakboltokban először bizonyára valamelyik Palmot ajánlanák – de nem ez az egyetlen alternatíva. A 200g-os és 17mm vastag Revo például alig nagyobb, mint a Palm III. Ha belegondolunk, hogy egyrészt nagyobb képernyője van, másrészt billentyűzet is tartozik hozzá, ez igazán komoly fegyvertény. A klaviatúra persze sokkal kisebb annál, hogy kényelmesen lehessen használni, de idővel hozzászokik az ember.

A Psion EPOC operációs rendszere és a szokásos alkalmazáskészlet itt is megtalálható. Az apróbb különbségeket (a Revóhoz nem jár a *Sketch* nevű program) leszámítva a Revo „szoftverileg" ugyanazt nyújtja, mint a Psion 5mx.

A méret csökkentésének sajnos megvannak a következményei. Közülük a legfájóbb a képernyő, amely mindössze 480x160-as felbontásra képes, viszont különböző fényviszonyok között is jól olvasható.

A bővítési lehetőségek terén hiányérzetünk volt (nincs CompactFlash slot), és diktafont sem találtunk. A Psionoknak már kialakult vásárlóközönsége van: ha te is ide tartozol, és egy kisebb modellt keresel, a Revo jó választásnak tűnik. A többiek viszont az árát sokallni, a tudását viszont kevesellni fogják – nem alaptalanul.



A Revo a megbízható, nagy tudású, Psion-féle szoftvereket a Palm hordozhatóságával elegyíti – közepes sikerrel.

Psion Revo 109 900 Ft+ ÁFA Psion (1) 356 9595 www.psion.hu	Pro és kontra	Vélemény
	✓ Kis méret ✗ Nincs CompactFlash slot ✗ Tudásához képest drága	75%

Samsung IZZI Swivel Pro



Az IZZI-nek forgatható képernyője, teljes méretű billentyűzete és beépített modeme is van, de az árát így sem éri meg.

MELYIKET SZERETED JOBBAN? A Palm-szerű PC-ket, ahol tollal és néhány gombbal kell bevinned a gépbe az információkat vagy a hagyományos klaviatúrával ellátott kézi számítógépeket?

A Samsung IZZI Swivel Pro megpróbálja egyesíteni a két megoldás előnyeit. A jól működő billentyűzetnek és a 640x480-as képernyőnek hála, használhatjuk laptopként, de ha ez nem lenne megfelelő, fordítsuk el a megjelenítőt 180 fokkal, hajtsuk vissza, és máris nyomkodhatjuk az érintésérzékeny képernyőt a mellékelt tollal. Az ötlet jó, bár az IZZI viszonylag kis mérete ellenére is túl nehéz (kb. 1 kg) ahhoz, hogy kényelmesen tarthassuk egy kézzel.

A rendszer specifikációi sok jót sejtetnek: az IZZI Windows CE 2.11-et futtat, 32Mb RAM-ot adnak hozzá és szinte tobzódik az interfészekben (USB, infra és soros port, VGA-csatlakozó, belső modem). A tokján Play és Record gombot találunk, vagyis diktafonként is használható. Ha ez nem felelne meg, választhatjuk a beépített mikrofon- és fejhallgató-csatlakozót is. Az esetleges bővítés a CompactFlash és a PC kártya slot révén könnyedén megoldható.

Az IZZI Swivel Pro nagy teljesítményű, sokoldalú készülék, csak egy kissé drága, ugyanezért az árért már laptop is kapható.

Samsung IZZI Swivel Pro £938.83 (kb. 421 000 Ft) Samsung www.samsung.hu	Pro és kontra	Vélemény
	✓ Nagy teljesítmény ✓ Sokoldalúan bővíthető ✗ Drága	79%

Sharp ZQ-770

BIZTOS, HOGY SZÜKSÉGÜNK VAN A Palmok vagy a többi kézi számítógép összes szolgáltatására? Ha úgyis csak a naptár vagy a jegyzetfüzet funkciót használnánk, sokkal olcsóbb, ha inkább organizert veszünk. Mondjuk a Sharp ZQ-770-et.

Mit veszthetünk? Nos, először is azt, hogy egy organizer birtokosaként nemigen leszünk a társaság középpontja. Vegyük csak kézbe a ZQ-770-et, és mindjárt érezni fogjuk, hogy olcsó, könnyű, afféle zsibvásári termék. Más kérdés, hogy a kis súly egyáltalán nem hátrány, de ez esetben nem a kényelem, hanem a törékenység jutott először eszünkbe róla.

További probléma, hogy a Sharp készülékének nincs a Palm OS-hez vagy az EPOC-hoz hasonló standard operációs rendszere, vagyis az ezekhez készült programok sem futtathatók rajta. A Sharp ugyan említést tesz holmi ingyenesen letölthető szoftverekről, de a megjelölt helyen nem sok érdekeset találtunk.

Szolgáltatásokban viszont így sincs hiány. Van itt, kérem, minden: naptár, évforduló- és teendők-lista, jegyzettömb, óra, számológép és még sok más egyéb. A Sharp háttérvilágítást használó képernyője ebben a kategóriában nagynak számít, a 3Mb RAM pedig rengeteg információt nyel el. A mellékelt szoftver és soros kábel révén a szinkronizálás is megoldható.

Összességében könnyű szívvel elmondhatjuk, nem csalódtunk a ZQ-770-ben, és bár a szerencsésebbek meg fognak mosolyogni minket érte, a megspórolt pénzt másra költve mi fogunk utoljára nevetni.



Olcsó, és ez látszik is rajta – a Sharp ZQ-770 ennek ellenére kellemes meglepetést okozott.

Sharp ZQ-770 £100 (kb. 45 000 Ft) Sharp (1) 209 3664 www.sharp.hu	Pro és kontra	Vélemény
	✓ Olcsó ✓ Meglepően hasznos ✗ Ronda	78%

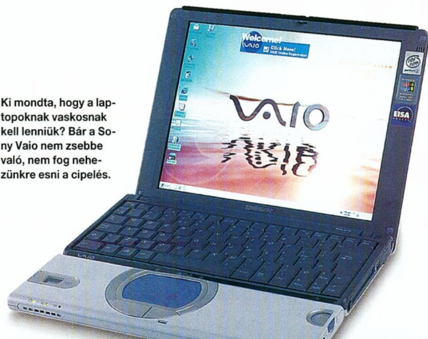
Sony VAIO PCG-SR1K

HA KÉZI SZÁMÍTÓGÉPET VESZÜNK, sokkal kevésbé kell megalkuvónak lennünk, mint gondolnánk. Itt van például a Sony VAIO SR1K...

Számolási teljesítményt akarsz? Mit szólnál egy 500 MHz-es Pentium III-hoz? Egy laptopba ennyi bőven elég, és nem sok minden van, amihez túl lassú lenne. A 9Gb-os merevlemez több mint elegendő, és bár a RAM csupán 64Mb, igény szerint 256Mb-ig bővíthető. A funkcionalitásra utazol? Tessék: a Vaiónak nagy fényerejű, jó kontrasztú, 1024x768-as felbontású, színes TFT képernyője van. A klaviatúra szintén jobb az átlagnál. A hordozhatóság a legfontosabb? Semmi gond: az SR1K alig nehezebb, mint egy Psion Series 7. Ebbe a külső, 16x-os sebességű CD-ROM nem számít bele, de menet közben erre amúgy sem nagyon van szükség.

Az extra funkciók közül említést érdemel a monitoroknál megismert Jog Dial, melynek révén egy tárcsával lépegethetünk a menüpontok között, kiválasztáskor pedig csak nyomnunk kell rajta egyet. A Firewire (IEEE-1394) interfész segítségével a Vaio nagy átviteli sebességet igénylő berendezésekhez (pl. digitális videokamera) is hozzákötethető, a Memory stick slot pedig még tovább bővíti a felhasználási területek körét.

Ha úgy gondolod, hogy nem több drága játékszernél, elmondjuk, hogy OS-ként a Windows 2000 Professionalt találod meg rajta. Az egyetlen áldozat, amit mégis meg kell hoznunk érte, anyagi természetű. Ha viszont az árcédulát a teljesítménnyel vetjük össze, rögtön meglátjuk, hová megy a pénz.



Ki mondta, hogy a laptopoknak vaskosnak kell lenniük? Bár a Sony Vaio nem zsebbe való, nem fog nehezünkre esni a cipelés.

Sony VAIO PCG-SR1K	Pro és kontra	Vélemény
659 000 Ft + ÁFA Sony (1) 331 5353 www.sony.hu	✓ Ahhoz képest kis súly ✓ Kiemelkedő teljesítmény ✗ Nem olcsó (enyhén szólva)	88%

TRGpro



Bár a TRGpro unalmas külseje a belbecsre is rányomja a bélyegét, funkciókban azért nincs hiány.

VALÓSZÍNŰLEG MÉG SOSEM HALLOTTÁL a TRG-ről, így aztán nem valószínű, hogy az unalmas, szürke borítású TRGpro PDA-tól zavartatni fogod magad. De nagyon tévedsz.

A készülék a Palm OS 3.5.1-et futtatja, az ilyenkor szokásos alkalmazásokkal együtt. A képernyő 160x160 felbontású, érintésérzékeny, FSTN rendszerű, és a legtöbb esetben jól olvasható. A PC-n és a PDA-n lévő adatainkat a beépített infraporton vagy a dokkolón lévő soros interfészen keresztül szinkronizálhatjuk.

Új vonás viszont, hogy a TRGpro CompactFlash kártyákat (Type I/II) is fogadhat. Az efféle perifériák nem túl izgalmasak, viszont sok van belőlük: a memóriától és a modemtől kezdve az Ethernet kártyán át egészen az IBM 1Gb-os MicroDrive-jáig terjed a választék. A CompactFlash révén a TRGpro teljes 8Mb-nyi memóriájáról biztonsági másolatot készíthetünk, kevesebb mint egy perc alatt. Más kérdés, hogy a slot fedele könnyen leesik, így az elővigyázatlanok hamar el fogják veszíteni.

A beépített hangszóró jobb minőségű, mint először gondoltuk. A hangjelzés „alarmként" jól használható, MP3-ak lejátszására viszont nem képes. A TRGpro egyetlen formatervezési díjat sem fog hazavinni, de ha komoly céljaink vannak vele, érdemes megvenni.

TRGpro	Pro és kontra	Vélemény
£249.99 (kb. 112 000 Ft) TRG www.trgpro.com	✓ Palm-kompatibilis ✓ CompactFlash slot ✗ Unalmas külső	83%

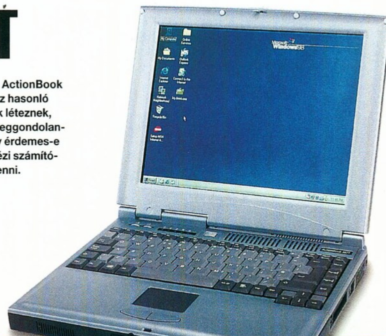
UMAX ActionBook 350T

MINT AZT MINDANNYIAN A SAJÁT szemünkkel is megtapasztalhattuk, a kézi számítógépek piaca az utóbbi években jelentősen megnőtt, de a csúcsteljesítményű Windows CE operációs rendszert használó készülékek (például a Samsung által fejlesztett IZZI Swivel Pro) komoly riválisra találtak az olcsó laptopok személyében. A hordozhatóság nagy előny, de sok felhasználó legalább olyan nagyra értékeli, ha a gépe pontosan ugyanazokat a programokat futtatja, mint az irodában használt PC.

Az ActionBook 350T-hez hasonló modellek bebizonyították, hogy igenis lehet kedvező árú laptopot készíteni. Az 500MHz-es AMD K6-2 processzor és a 64Mb RAM nem valami nagy szám, de ha útközben nem akarsz mondjuk *Deus Ex*-et vagy *Unreal Tournament*-et játszani, ezen a gépen bármit elfuttathatsz.

A rendszerhez 6Gb-os merevlemez, 24x-es CD-ROM és 56K-s beépített faxmodem jár, a szokásos portokkal együtt - nevezetesen soros, párhuzamos, VGA, PS/2 (a külső egérnek, bár a touchpad is jól működik), USB, infra és PC kártya. Az alacsony ár ellenére még egy puha táskát is kapunk a kényelmesebb cipeléshez.

A legtöbb kivetnivalót a HPA képernyőben találtuk, amely nagy fényerejű ugyan, de a képe nem egységes, a látószöge pedig nem elég széles. Az ActionBooknak van TFT-s változata is, de ebben az esetben sajnos oda az árelőny. Azért a HPA is használható, és ehhez az árhoz képest vállalható kompromisszumnak tűnik a legtöbb felhasználó számára.



Amíg az ActionBook 350T-hez hasonló laptopok léteznek, addig meggondolandó, hogy érdemes-e drága kézi számítógépet venni.

UMAX ActionBook 350T	Pro és kontra	Vélemény
497 000 Ft + ÁFA UMAX (1) 221 5123 www.partners.hu	✓ Ár ✓ Megfelelő teljesítmény ✗ Gyenge képernyő	75%

A rideg tények

Termék	Méret	Súly	OS	RAM	Interfész	Képernyő	Akku/teljesítmény	Vélemény
Cassiopeia Pocket PC E-115	31,2x83,6x20mm	255g	Windows CE	32Mb	CompactFlash, IrDA, soros	240x320 16 bit színes	L-ion/6 óra	74%
Ericsson MC-218	170x90x24mm	354g	EPOC	16Mb	Infrared, CompactFlash, soros	640x240 szürkesk. háttérv. LCD	L-ion/1 hónap	85%
Handspring Visor Deluxe	170x90x24mm	153g	Palm OS 3.1	8Mb	IR, USB, Springboard slot	160x160 szürkesk. LCD	2 x AAA /1 hónap	82%
HP 545 Color Pocket PC	130x78x16mm	250g	Windows CE 3	16Mb	CompactFlash, IrDA, USB	240x320 16 bit CSTN	L-ion/8 óra	83%
HP Jornada 720 Handheld PC	189x95x34mm	510g	Windows CE 3	32Mb	CF, PC kártya, Smartcard, IR, modem	640x240 16 bit színes LCD	L-ion/9 óra	90%
IBM iSeries 1200	313x252x36,6mm	2700g	Windows 98 SE	64Mb	Soros, párh., IrDA, USB, PC kártya	800x600x24 bit LCD	NIMH/2,5 óra	71%
Oregon Scientific Osaris	172x92x22mm	312g	EPOC	8Mb	CompactFlash, IrDA, soros	320x320x16 szürkesk., háttérv.	2 x AA/1 hónap	72%
Palm IIIc	121x129x17	190g	Palm OS 3.5	8Mb	Infra, soros (a dokkolón)	Háttérv. színes TFT	L-ion tölthető/2 hét	80%
Palm V	115x80x10mm	114g	Palm OS 3.1	2Mb	Infra, soros (a dokkolón)	Háttérv.	L-ion tölth./1 hónap	76%
Palm m100	118x79x18mm	123g	Palm OS 3.5	2Mb	Infra	Háttérv.	2 x AAA/2 hónap	82%
Psion Series 5mx	170x90x23mm	354g	EPOC 32	16Mb	IrDA, serial, CompactFlash	640x240x 16 szürkesk. háttérv.	2 x AA/1 hónap	81%
Psion Series 7	235x182x37mm	1150g	EPOC 32	16Mb	IrDA, serial, CompactFlash, PC kártya	640x480 színes STN	2 x AA/1 hónap	79%
Psion Revo	159x79x17mm	200g	EPOC	8Mb	Infra, soros (a dokkolón)	480x160 16 level szürkesk.	L-ion/14 óra	75%
Samsung IZZI Swivel Pro	227x197x30mm	1kg	Windows CE 2.11	32Mb	PC kártya, CF, USB, IR, VGA, RJ-11	640x480x256 színes	L-ion akku/8 óra	79%
Sharp ZQ-770	153x84,6x20.8mm	185g	n/a	3Mb	Soros	239x80 háttérv.	2 x AA	78%
Sony VAIO PCG-SR1K	259x209x32mm	1360g	Win 2000 Pro	64Mb	IR, USB, IEEE-1394	1024x768 10.4 színes TFT	L-ion akku/3,5 óra	88%
TRGpro	121x82x20mm	170g	Palm OS 3.5.1	8Mb	CF, (Type I/II), IrDA 1.2, soros	160x160x16 szürkesk.	2 x AAA/8 hét	83%
UMAX ActionBook 350T	305x255x42mm	3kg	Windows 98 SE	64Mb	Soros, párh., VGA, IrDA, USB, PS/2	1024x768x32 bit 12.1 színes HPA LCD	NIMH/2,5 óra	75%

Összesítés

A kézi számítógépeket sokan csak divatcikknek tekintik, valószínűleg azért, mert még soha nem használtak ilyet. A tesztben szereplő termékekről általánosságban elmondható, hogy jó minőségűek és nagy tudásúak.

A tesztben szereplő termékekről általánosságban elmondható, hogy jó minőségűek és nagy tudásúak.

Összeállításunk legolcsóbb modellje a Sharp ZQ-770. Bár az ára a külsején is meglátszik, jól használható: ha csak a legalapvetőbb funkciókra (címjegyzék, naptár, jegyzetfüzet, szinkronizáció PC-vel stb.) tartunk igényt, ezt válasszuk.

A Sharp ZQ-770-hez hasonló csúcskategóriás „menedzserkalkulátorok" veszélyes versenytársat ismerhetnek meg a Palm m100-ban. Valamivel több pénzért itt már a külsővel sem lesz baj, és a palmos szoftvereket is futtatni tudjuk. Sokat nem, persze, mivel a 2Mb RAM határt szab a lehetőségeinknek, de aki olcsó és tetszetős kézi számítógépet akar, annak az m100-at ajánljuk.

Ha valakinek tetszenek a Palmok, de vastagabb a pénztárcája, több készülék közül is választhat. A Handspring Visor kevesebb pénzért is nagyobb tudású, mint egy átlagos Palm, ráadásul itt a sokat dicsért Springboard bővítőrendszert is kihasználhatjuk, ha hajlandók vagyunk várni egy kicsit az ilyen perifériák megjelenésére.

A TRGpróról kevesebbet beszélt a média, pedig a CompactFlash slot révén ez is könnyedén bővíthető (és ehhez már – a Visorral ellentétben – kiegészítőket is lehet kapni).

Ha nem élhetsz billentyűzet nélkül, a Psion 5mx-et ajánlottuk – volna, ha alteregója, az Ericsson MC-218 nem lenne sokkal olcsóbb...

A drágább kézi számítógépek némelyike megközelíti, sőt meg is haladja az olcsóbb laptopok árát. Ha nem zavar, hogy egy kézzel nem tudod tartani, az Umax ActionBook 350T-t ajánljuk, mivel itt nem kell bajlódnod egy új operációs rendszer megtanulásával. A tömött bukszával rendelkezők viszont ne adják alább a Sony Vaio SR1K-nál. Nagyon drága, de nagyon látszik rajta.

A legjobb modell kiválasztásakor természetesen nem vehettük figyelembe a szerteágazó felhasználói igényeket. A HP Jornada 720-szal kapcsolatban mégis azt éreztük, hogy kiemelkedik ebből a sokszínű mezőnyből: gyors, nagy teljesítményű, könnyen bővíthető, szép a képe, jól használható a billentyűzete, beépített modeme van és kitűnőek a mellékelt szoftverei. És ami az egészben a legjobb: a 720-as ezzel együtt is kézi számítógép marad. Nem olcsó – de a legjobb sosem az. PCF



Igen, igen. Végre itt egy igazi PC, amelyik nem piszkosszürke színű. És nem kattog a billentyűzete sem.



Meglehet, hogy a Vaióval már a laptopok vizeire eveztünk, de akárhová is sorolandó, azért igencsak formás egy darab.

PhotoPC 3000Z

Felejtsd el a printert és a szkennert, inkább vegyél egy digitális fényképezőgépet. Az Epson is ezt tette...

IGEN. EZT A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPET az Epson készítette, az a cég, akit eddig csak a nyomtatóiról és a szkennereiről ismerhettünk. Az Epson családban csak egy maréknyi fényképezőgép található, és most az alap- és középkategóriás készülékek után elhatározták, hogy elkészítik a csúcsminőségű gépüket.

A PhotoPC 3000Z nem valami szép. A nagy, vaskos, göröngyös szavak jutnak az eszünkbe, amikor ránézünk. Viszont kézben tartani és használni kényelmes, ahhoz sem túl nehéz, hogy a nyakunkba akasszuk.

Azonban az számít, ami belül van és az Epson optikai eszközöket gyártó részlege igazán kitett magáért. 3,3 megapixeles SuperCCD-vel készült, ami némi belső trükközéssel 4,8-ra is feltornázható, hála az Epson HyPict technológiájának. A hátulján találunk egy szép és éles, 1,5"-os LCD kijelzőt, valamint manuális és automatikus beállításokat is használhatunk fényképezés közben.

A kép minőségét és méretét három variációban változtathatjuk (plusz a HyPict). Egy csillag esetén 147 normál minőségű képet készíthetünk 640x480-as felbontásban, három csillag pedig a maximális, 2048x1536-os felbontást jelenti, amivel 14 képet rögzíthetünk. A HyPict segítségével 12 darab, futballpálya méretű képet készíthetünk. Na jó, valójában csak 2544x1904 a mérete. A képek élénk színűek és elevenek, a felbontás elég félelmetes, biztos nem fog kiábrándítani egy maximális felbontással készített fénykép.

A 3000Z-ben van beépített vaku, de hogy még profibb legyen a dolog, csatlakoztathatunk a tetejére másikat is. Egyébként a Z betű a Zoomot, azaz a nagyítást jelenti, ugyanis hatszoros optikai nagyításra képes.

Szoftver oldalról az *Epson PhotoPC!* programot kapjuk, ezzel és az USB kábellel a 20 Mb-os CompactFlash kártya tartalmát szinte egy pillanat alatt áttölthetjük a gépünkbe. A tápellátásról négy újratölthető Epson elem gondoskodik, így nem kell folyamatosan elemekkel töltenünk fel, mint egy pisztolyt golyókkal.

A három megapixeles készülékek között szinte már kötelező, így az Epson gépével is rögzíthetünk rövid videofelvételt. Ez az egyik erős pontja a gépnek, ráadásul a kristálytiszta LCD kijelző még élvezhetőbbé teszi a 25 másodpercnyi mozizást. Viszont a hang egy kicsit hiányos.

Nem éppen a legszebb fényképezőgép, de a PhotoPC 3000Z igazán nagyszerű kamera, csúcsminőségű képekkel és funkciókkal. PCF


A 2048x1536-os képek igazán gyönyörűek és részletgazdagok.



Szuper képminőség és videorögzítés, kár, hogy ilyen árat kell érte fizetni.

PhotoPC 3000Z 289 990 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
Epson (23) 502 830 www.epson.com	✓ Nagyszerű képek ✓ Fantasztikus videorögzítés ✓ Hatszoros optikai zoom ✗ Rút digitális kiskacsa ✗ Drága	85%

FinePix 4700 Zoom

Kicsi, ezüst, karcsú és szép. De nem utolsósorban 4,3 megapixeles képeket tud készíteni.

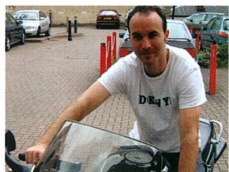
A FUJIFILM MINDIG IS A PIACVEZETŐ, innovatív fényképezőgép technológia szinonimája volt. Így nyugodtan várhatunk valami különlegeset a FinePix 4700 Zoom készülékétől, attól a géptől, ami átlépte a három megapixeles álomhatárt.

Igazán szép készülék, de nemcsak a külseje, a belseje is komoly szépségeket rejt – háromszoros optikai (ami 35 mm-es gép esetében a 36-108 mm-es gyújtótávolságnak felel meg) és kétszeres digitális zoom, plusz egy éles és szép képet produkáló 2"-os LCD kijelző, valamint az igazi digitális gyönyört fakasztó optikai kereső. Természetesen USB porton keresztül kapcsolódik gépünkhöz, így a mellé adott 16 Mb-os SmartMedia kártya tartalmát másodpercek alatt átvihetjük. Bekapcsolni is igazi élvezet, ahogy a lencse zümmögve előbújik a kinyíló takarólemez mögül.

Kézre álló formájának köszönhetően nagyon könnyű használni, a zársebessége pedig a normál kézigépeket idézi. Kézben tartva a jobb kezünk hüvelykujjával állíthatjuk az értékeket, míg bal kézzel a menüben navigálhatunk.

Bár a Fuji szerint a FinePix egy 4,3 megapixeles kamera, amivel 2400x1800-as képeket készíthetünk, de ez technikailag mégsem teljesen korrekt. Ezt csak a 2,4 megapixeles CCD interpolálásával képes elérni.

Azonban a képminőség a legfontosabb, ezen a téren pedig lehetetlen csalódni benne. Mint a legtöbb csúcsminőségű FujiFilm kamera esetén, a képek pontosak, élesek, a rengeteg szín szinte él. A nagy felbontás alkalmazkodást is jelent, amikor 8x10-es képeket készít az ember, mondjuk weboldalhoz vagy e-mailhez, akkor több mint elegendő a képek minősége. Csak a *Photoshop*-ban megnyitva érzékelhető a képeken minimális zaj vagy elcsúszás. De rossz fényviszonyoknál is romolhat a képek minősége.


Még kevés fény esetén is tökéletesen működik a 4700-as zoom funkciója, tiszta és szép színeket produkál.

A FinePix 4700 rengeteg funkcióval rendelkezik. Megtalálható a szokásos fehér egyensúly, fekete-fehér, automatikus vagy manuális fényképezés, de természetesen képes mozgókép rögzítésére is, 320x240-es AVI fájlt készíthetünk vele 10 kép/másodperc minőségben, ami az internethez bőven elegendő. Ni-MH ceruzaelem akkumulátoraival elég hosszú időn keresztül használhatjuk újratöltés nélkül.

Ez egy nagyon jó, kompakt, könnyen kezelhető fényképezőgép. Az ára egy kicsit talán túlzónak tűnik, de a FinePix 4700 nagyszerű felvételeket készít, még akkor is, ha egy kicsit becsapja felhasználóit. PCF



Egy másik igazi pixelharcos, 4,3 millió képpont rögzítésére képes. Igaz, ehhez itt is kell egy kicsit trükközni.

FinePix 4700 Zoom 239 000 Ft + ÁFA	Pro és kontra	Vélemény
FujiFilm (1) 235 0570 www.fujifilm.com	✓ Divatos külső ✓ Nagyszerű, nagy képek ✓ Egyszerűen használható ✗ Nem igazi 4,3 megapixel ✗ A képminőség romolhat	87%

HP ScanJet 3400C

A HP nemcsak új image-dzsel próbálkozik, hanem a szkennerek egy új sorozatával is. Vajon bejön nekik?



Forró és csípős, paradicsomos vagy barbecue szószos, bármit is kívánsz egy szkennerhez, a HP megadja neked. Hm, vagy talán mégsem. Talán ezért döntött úgy a Hewlett-Packard is, hogy a róla alkotott képet ideje megváltoztatnia, ki tudja. De egy biztos, ha így folytatjuk a fűszeres gúnyolódást, akkor megváltozik az álláspontjuk.

A kedélyek megnyugtatása végett térjünk vissza a kérdéses szkennerhez. A ScanJet 3400C a HP szkennerkínálatának alján helyezkedik el, csak egy kis lépés választja el a legalsó 3300C-től. Viszont az, hogy a tápláléklánc alján helyezkedik el, még egyáltalán nem jelenti azt, hogy a legrosszabb eledel lenne. A 3400C igazán ízletes falat, ha figyelembe vesszük képességeit: USB és párhuzamos port csatlakozás, 600 dpi optikai felbontás, teljes szövegoldal *MS Word*-be olvasása másfél perc. A fotók szkennelése is hasonlóan gyors – ha esetleg bármi kétséged merülne fel a 3400C képességeivel kapcsolatban –, kevesebb mint egy percet vesz igénybe egy ilyen művelet.

Van egy scan-to-Web funkció, amivel összesen három lépést kell végrehajtanunk a kép beszkennelése és a fotó webre helyezése között.

De még ezek előtt kiderül, hogy a 3400C további meglepetéseket tartogat. Néhány parancsikon segítségével a szkennelést még ízletesebbé teszi felhasználójának.

Van egy scan-to-Web funkció, amivel összesen három lépést kell végrehajtanunk a kép beszkennelése és a fotó webre helyezése között. Olyan funkciója is van, amivel színes fénymásolóként használhatjuk. Csak be kell helyezni a szkennerbe a másolandó dokumentumot, megnyomni a készüléken a megfelelő gombot és megvárni, amíg a nyomtatóból előjön a másolat. Nem kell trükközni, mint más szkennereknél, elég a gépet és a nyomtatót bekapcsolni, és kész is.

Ha a szoftveres támogatottságát vizsgáljuk, akkor is ugyanilyen ízletes dolgokat találunk. Amikor olyan oldalt szkennelünk, amin szöveg, fotó és rajz szerepel, a szoftver beazonosítja mindegyiket, és pontosan képes beállítani a megfelelő módot és felbontást az ideális végeredmény érdekében. A 3400C-vel készült képek szinte tökéletes gasztronómiai élményt nyújtanak, főleg, ha figyelembe vesszük az árát. Minden gratulációnk a szakácsé. PCF

Ez a szép kék külső is a HP megújulásának ékes bizonyítéka.

HP ScanJet 3400C	Pro és kontra	Vélemény
29 900 Ft + ÁFA	✓ Ügyes funkciók	92%
Hewlett-Packard	✓ Teljesítmény	
(1) 218 8800	✓ Ár	
www.hp.hu	✓ Szép	
	✗ Kissé vékony	

HP DeskJet 990Cxi

Vajon a HP legújabb nyomtatója aranyat érdemel vagy megelégszik az ezüsttel?



Szerencsére a DeskJet által kinyomtatott képek sokkal színesebbek, mint a nyomtató maga.

A HP fotóminőségű termékeit díszítő élénk színek után a 990 Cxi határozottan visszalépést jelent. Különösen, hogy a kisebbik testvérén, a 950C elején (13-as számunkban bemutattuk) egy nagyon szép, színes betét volt. Talán azt hitték, hogy a 990-es fenyegetőbb lesz az olcsó ezüstszínű műanyag házával. Akárhogy is legyen, az biztos, hogy kiábrándító a külseje. De minek veszel nyomtatót? Hogy nézegesd, vagy hogy szép, színes képeket nyomtass vele?

Nos, bízunk benne, hogy a második helyen említett belső tulajdonságai kiegyensúlyozzák a külsejét, főleg azért, mert igen tetemes összeget kell leszurkolni érte. A helyzet a következő: fekete-fehér szöveg esetén 600 dpi, színes képek esetén 2400x1200 dpi a felbontása. A HP 17 oldalas sebességet ígér percenként egyszerű szöveg és 13 oldalt grafikákkal teletűzdelt szöveg nyomtatása esetén.

Ez még nem elegendő az ártényező kiegyenlítésére, de vannak még apróságok, amiket a HP bevetett nyomtatója érdekében. Először is a nyomtatófej alatti papírt kék fény világítja meg. Ez nemcsak nagyon szép látvány, de lehetővé teszi, hogy a nyomtató felismerje a benne lévő papírt. A papírok különböző felületének érzékelése miatt a 990 Cxi képes eldönteni, hogy sima papírra pazarolja a rengeteg drága tintát vagy inkább tartogassa a fotópapírra. Ígéretes ugyan, de azért van még mit fejleszteni a technikán, mindez még nem jelenti azt, hogy nem kell a nyomtató tulajdonságai között kurkászni, hiszen képtelen megállapítani, hogy a fényes fotópapírt esetleg fejjel lefelé tettük-e bele. Ha már itt tartunk, még ezzel is képes valamit kezdeni a szerkezet, ugyanis nyomtathatunk vele kétoldalas dokumentumokat is – az első oldal elkészülte után a szerkezet visszaszívja a papírt és egy másik görgő segítségével telenyomtatja a papír másik oldalát is. Kedves.

Vannak egyéb újszerű funkciói is, mint például az infra kapcsolat, amivel digitális fényképezőgéphez vagy hordozható géphez kapcsolhatjuk, de a nap végén úgyis csak a nyomtatási minőség számít. Ezen a területen pedig jogosan hordja magasan az orrát. PCF

HP DeskJet 990Cxi	Pro és kontra	Vélemény
94 900 Ft + ÁFA Hewlett-Packard (1) 218 8800 www.hp.hu	✓ Gyors ✓ Technikai újítások ✓ Jó képminőség ✓ Nagyon csendes ✗ Drága	89%

Matrox G450

A legjobb kártyák közül egy újabb került elő a komoly PC felhasználók nagy örömére.

Tekintsünk vissza a 90-es évek kezdetére, a 3D láz előtti időkre. Akkoriban egyetlen nyerő videokártya volt, nevezetesen a Matrox Millennium. Azonban, a kecsegtető kezdet ellenére, a Matroxot is elsöpörte a mindent elfoglaló GeForce. Ezért elhatározták, hogy egy másik irányvonalat választanak – nevezetesen a professzionális felhasználók táborát célozták meg termékeikkel.

A G450 egy gyors és ügyes videokártya, de ha csak játékra használod a géped, akkor abba is hagyhatod az olvasást, vegyél inkább egy GeForce 2-es kártyát. Viszont ha másra is használod a géped, például DVD filmek nézésére, vagy (isten bocsássa meg nekünk) munkára és alkalmanként esetleg játszol, mondjuk a *Quake III*-mal vagy a *Deus Exszel*, akkor olvass bátran tovább.

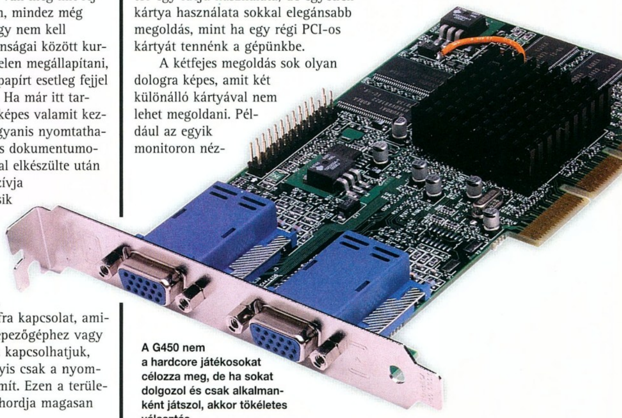
A G450 talán legszembeötlőbb jó tulajdonsága a képminőség. Más kártyákhoz képest egyértelmű előrelépést jelent a Matrox által kifejlesztett Vibrant Colour Quality. Ehhez hasonlóra képes az Ati Radeon 256 is, de szerintünk a Matrox a legjobb.

A másik egyértelmű pozitívuma a kétfejes kivitel. A kártya hátulját megnézve két monitorcsatlakozót találunk rajta. A Windows 98 megjelenésével már lehetővé vált két monitor egy idejű használata, de egyetlen kártya használata sokkal elegánsabb megoldás, mint ha egy régi PCI-os kártyát tennénk a gépünkbe.

A kétfejes megoldás sok olyan dologra képes, amit két különálló kártyával nem lehet megoldani. Például az egyik monitoron nézhetsz DVD-t, miközben a másikon dolgozol. A másik kimenet használható TV meghajtásához is (kábel a dobozban), vagy használhatjuk az elsődleges monitor nagyított képének megjelenítésére (*Photoshop*-hoz kiváló). A kulcsszó a rugalmasság.

Kellemes meglepetést okozott a kártya játékbeli teljesítménye. Ahogy azt vártuk, nem olyan jó, mint egy GeForce 2 vagy egy Voodoo 5500, de azért elegendő energia van benne a legfrissebb játékok megjelenítéséhez. A G450 támogatja a bump mappinget is, amit egyre gyakrabban használnak a játékok fejlesztői az unalmas textúrák életszerűbbé tételéhez. Ugyanabban a gépben a *3D Mark 2000* tesztben 2277 pontot ért el, míg a Voodoo 5500 2842-t. A *Quake III* timedemójában 16 bites színmélységnél és 1024x768 felbontásnál 35 kép/másodperc értéket produkál.

A G450 egy lenyűgöző kártya – a Matrox tudja, hogy nem kelhet versenyre az nVidia győztes chipsetjével, ezért a hardcore játékosoknak meghagyja azt, de a komoly vevőket biztos magához vonzza. A kétfejes megoldás, a rugalmas chipset, a vonzó ár és a már megszokott, nagyon jó minőségű driverek teszik mindent tudó, szinte tökéletes videokártyává. PCF



A G450 nem a hardcore játékosokat célozza meg, de ha sokat dolgozol és csak alkalmanként játszol, akkor tökéletes választás.

Matrox G450	Pro és kontra	Vélemény
£95 (kb. 38 000 Ft) Matrox (1) 375 3716 www.matrox.com	✓ Két monitor ✓ Bump mapping ✓ TV kimenet ✓ Jó ár ✗ Játékokhoz gyenge	86%

Sidewinder Strategic Commander

Jobb, mint maga az ördög. Gondolatsebességgel játszhatsz a Microsoft új Strategic Commanderével.

Bármelyik RealTime stratégia rajongó megmondhatja, hogy billentyűzettel egyáltalán nem ideális egy heves csata közepette bonyolult stratégiai parancsokat kiadni. Éppen ezért csak idő kérdése volt, hogy néhány éles elméjű ember kifejlesszen egy másik módszert. Az eredmény a Microsoft új Sidewinder Strategic Commander játékvezérlője. A Strategic Commander egy teljesen testre szabható irányítóközpont, ami a stratégiai játékban igazi fejlődés, több gombja van, mint egy atomreaktor vezérlőpultjának. Kellemes alternatívát jelent a nehézkes billentyűzettel szemben.

72 különböző utasítást tárolhatunk, amiket a Commander egyetlen gombjának megnyomásával aktiválhatunk. Ezeknek nem kell csupán billentyűzetparancsoknak lenniük – több mint 1000 makró áll rendelkezésünkre, amikben összetett utasításokat tárolhatunk és előhívhatunk. Ez még nem minden, ugyanis a Strategic Commander felső fele elfordítható, így változtathatjuk a térkép vagy a kamera nézőpontját. Nagyítás gombbal kombinálva könnyen és egyszerűen irányíthatjuk egységeinket, miközben ujjaink szabadon motoszkálhatnak a rengeteg parancsot jelentő gombok felett.

Szoftveres oldalról is jó a támogatottsága, a legnépszerűbb valós idejű stratégiai játékok közül 30-at előre programoztak, így csak ki kell választanunk, de a saját beállítások rögzítése is rém egyszerű. Még a játék közepén is, csak meg kell nyomni a rögzítés gombját, kiválasztani egy gombot, amihez rögzíteni szeretnénk a parancsot, majd végrehajtani a parancsot, mintha mi sem történt volna. A rögzítés gomb megérintésével gyorsan elmentődik a funkció.

Talán szükségtelen mondanunk, hogy egy Strategic Commanderrel felfegyverzett játékos milyen eredményeket képes elérni. Több mint egy egyszerű kütyü az egyke, de gazdag játékos kezében, egy komoly online RTS őrültnek igazi csoda. A lehetőség, hogy egyetlen gombhoz több parancsot hozzárendeljünk, komoly kérdéseket vet fel a játékegyensúllyal kapcsolatban – különösen egy online verseny esetében. Biztosan lesznek olyan megrögzött tradicionális játékosok, akik nem fogják feladni a billentyűzetüket. Szerintünk egy ilyen eszköz nem fair, nem etikus és semmi kihívás nincs a használatában – de nyugodt lehetsz afelől, hogy sokan nem osztják majd ezt a véleményt. Na, ezekre az emberekre kell odafigyelni. Az RTS rajongók nem ülhetnek nyugodtan, amíg nem szereznek egyet. PCF



Ne tántorítson el az a tény, hogy éppen úgy néz ki, mint két párzó bogár – minden RTS rajongónak kell egy ilyen.

Sidewinder Strategic Commander	Pro és kontra	Vélemény
£59.99 (kb. 24 000 Ft) Microsoft (1) 267 4636 www.microsoft.com	✓ Könnyen használható ✓ Nagyon hatásos ✓ Ideális multiplayerhez ✗ Csak jobbkezeseknek ✗ Csak RTS játékhoz	85%

BogoCop Optic Fingerprint Mouse

Szeretnél a jelszónál biztonságosabb megoldást a PC-d védelmére? Talán épp ez az elegáns egérke a megoldás.

Legyünk őszinték – semmi sem olyan szörnyen biztonságos, mint a jelszavas védelem. Mint a legtöbb ember, nyilván te is olyan jelszót használsz, aminek nem sok jelentősége van számodra, mint például a kutyád neve, a kedvenc focicsapatod vagy a feleséged leánykori neve. Ezeket nyilván senki nem ismeri rajtad kívül, főleg nem az, aki egész nap melletted ül az irodában – neki valószínűleg nem kellene túl sok idő ahhoz, hogy kitalálja. De az ujjlenyomatos azonosítást kikerülni... az más kérdés...

A Fingerprint Mouse különböző területeken is kimagasló eszköz. Önmagában egy nagyon jó minőségű egér, olyan optikai megoldást használ, amit először a Microsoft Intellimouse Explorerjében láthattunk. Másrészt viszont nagyon fejlett védelmet nyújt még a leglustább PC felhasználónak is. Az emberek nagy része könnyen kitalálható, egyszerű jelszavakat használ, ráadásul többször, több helyen ugyanazt. Ez érthető is, senki nem akar 60 különböző jelszót megjegyezni és észben tartani. Azonban az ujjlenyomatazonosítás használata azt jelenti, hogy a) sokkal nagyobb biztonságban van a géped és b) semmilyen jelszót nem kell fejben tartanod.

A Fingerprint Mouse telepítése igen egyszerű. PS/2 egérporthoz kell csatlakoztatnunk, valamint a szkennelési feladatokhoz használja a párhuzamos portot, de csak egy átkötő kábelen keresztül, így a nyomtatónkat is nyugodtan ráköthetjük.

Elég sok időt eltöltöttünk a telepítésével, mielőtt belenéztünk volna a kézikönyvbe, ahol megtaláltuk, hogy a gép BIOS-ában a nyomtató portot EPP vagy ECP üzemmódba kell állítani a helyes működéshez.

A meghajtóprogramja kicsi, egyaránt működik Windows 95, 98 és 2000 alatt. A telepítési eljárás után be kell szkennelnünk az általunk szabadon kiválasztott ujjunk ujjlenyomatát. Bármelyik ujjunkat választhatjuk, de ideálisnak a jobb kéz hüvelykujja tűnik, hiszen egyébként is az helyezkedik el az egér oldalán lévő szkennelő nyílás fölött.

Igazán mély benyomást tett ránk a Fingerprint Mouse és az a biztonság, amit a számítógépünknek nyújt. Használhatjuk fájlok vagy mappák titkosítására, alkalmazások letiltására vagy a gépbe belépés megakadályozására. Ennél is fontosabb, hogy tökéletesen működik, nem kellett kalibrálnunk a szkennerét, bár ennek lehetősége is adott. Nagyon ügyes szerkezet. PCF

Valljuk be őszintén, akit igazán érdekel, annak nem tartana túl sokáig kitalálni a jelszavad.



A Fingerprint Mouse nemcsak a biztonsági szakemberek álmait váltja valóra, hanem mindemellett önmagában is egy tökéletes egér.

Optic Fingerprint Mouse	Pro és kontra	Vélemény
£105.75 (kb. 42 000 Ft) Global Domination www.bogomouse.co.uk	✓ Kiváló biztonság ✓ Könnyen telepíthető ✓ Sokoldalú ✓ Az egér sem rossz ✗ Kell a BIOS-ban piszkálni	85%

Backpack CD-ReWriter

Hordozható tároló mindenkinek? Nos, valójában nem – de mégsem véletlenül nevezik „hátizsák" CD-újraírónak.

MANAPSÁG A CD ÍRÓK SZÉP LASSAN mindennapjaink fontos részévé válnak. Régebben már akkor is istennek számítottál, ha egy egyszerű CD drive volt a gépedben. Hogy változnak az idők, nem igaz? Hogy még világosabb legyen a dolog, a CD írók nemcsak helyhez kötött formában vannak jelen, hanem már olyan hordozható változatban is, mint például ez.

Azért vigyázz, ne engedd magad becsapni. Természetesen a Backpack CD-RW hordozható, de maximum abban a tekintetben, hogy magaddal viheted bárhová. Párhuzamos portján keresztül a lehető legtöbb számítógéphez csatlakoztatható, de a modernebb felhasználók használhatják USB porton keresztül is. Akkor viszont minden rendben, nem igaz? Nem. Egy hordozható eszköztől nyugodtan elvárhatnánk, hogy menet közben is használhassuk. Mondjuk egy notebook segítségével a vonaton vagy autóban, például USB porton keresztül, ami még a tápellátást is biztosítja, mint az Amacom Baby CD-RW esetében. Sajnos jelen esetben ez nem elérhető, hacsak nem kerítesz menet közben egy fali csatlakozót tele feszültséggel.

Akkumulátorról sem használható, hacsak valaki fáradságos munkával ki nem bányássza az autójából annak aksiját.

A hordozhatóságnál szintén fontos szempont az eszköz súlya. A 12-es számban bemutatott Datawise Dash-sel ellentétben, ami igen könnyű volt, ez majdnem olyan nehéz, mint egy átlagos notebook, ráadásul az állítólagos hordozhatósága kárára még egy csomó kábelt és adaptert is csatlakoztatnunk kell hozzá. Akkumulátorról sem használható, hacsak valaki fáradságos munkával ki nem bányássza az autójából annak aksiját. Azért a funkcióját ellátja, nevezetesen CD lemezeket írhatunk vele, sőt a mellé adott program (*Easy CD Creator* és *DirectCD*) is megfelelő. Kívánság szerint külön modullal bővíthető és különálló zenei CD lejátszónak is használható. Végül is, ha két vagy három gépen szeretnéd használni a CD-RW eszközödet, akkor ez egy jó választás lehet. Vásárlás előtt azonban érdemes jól felmérni a versenytársait. PCF



Tedd csak be a hátizsákodba és egyből rájössz. Egy átlagos, nem hordozható CD írónál is nehezebb.

Backpack CD-ReWriter	Pro és kontra	Vélemény
£351.33 (kb.140 000 Ft) CMS Peripherals www.cmsperipherals.co.uk	✓ Szilárd külső ✓ USB sebesség ✓ Több géphez használható ✗ Nehéz és vaskos ✗ Kevés szoftver	72%

Switchview

Két számítógép, de csak egy monitor, billentyűzet és egér? Akkor szükséged lesz valami ilyesmire.



Elegáns és szép külső, de azért legalább egy készlet kábel beleférhetett volna az amúgy sem alacsony árába.

MIT CSINÁLSZ A RÉGI GÉPEDDEL, amikor eljön az ideje az újításnak? A legtöbb ember megtartja biztonsági okokból vagy éppen a családjának adja, hadd szórakozzanak azzal. De az is lehet, hogy az irodádban két gépet is használsz és csak foglalja a helyet az asztalodon a két monitor, egér és billentyűzet. Nem lenne egyszerűbb ezt a két gépet egyetlen monitorral, egérrel és billentyűzettel használni? Természetesen egyszerűbb lenne.

A Switchview részei a kapcsoló doboz, egy tápegység és egy CD a kézikönyvvel. Nincs szüksége meghajtóprogramokra, hiszen a két gép között valósítja meg a kapcsolatot, így az üzembe helyezése is rém egyszerű. Csak annyit kell tenned, hogy a kapcsoló hátuljába bedugsz minden kábelt és már kész is.

Az átkötő kábelek (amiket az egyébként sem olcsó kapcsolón kívül még külön be kell szerezni) a szerkezet hátuljába csatlakoznak, a PC A-tól D-ig jelölt portokba. A monitor, egér és billentyűzet kábeleket be kell kötni a Switchview-ba, majd onnan mindent a gépbe. Négy gépet lehet rákötni, majd utána a User feliratú csatlakozókhoz jön a monitor, egér és billentyűzet, és már kezdődhet is a kapcsolgatás.

A gépek között kétféleképpen lehet váltani: először is, a kapcsoló elején található nagy gombbal vagy a billentyűzet segítségével. Amikor átkapcsolsz az egyik gépről a másikra, a monitor egy rövid időre elsötétül, majd a második gép képe jelenik meg rajta. Amint leküzdötted a régi gép billentyűzete utáni keresgélési vágyad, máris használhatod az előtted lévőket.

Van egy olyan gyanúnk, hogy néhány *PC Format* olvasó most örömteli kiabálásban tör ki: „Hiszen pont ez kell nekem!", de biztos vannak olyanok is, akiket egyáltalán

Amint leküzdötted a régi gép billentyűzete utáni keresgélési vágyad, máris használhatod az előtted lévőket.

nem villanyoz fel. Egyébként ez egy feltétlenül hasznos eszköz (habár egyáltalán nem olcsó, főleg ha figyelembe vesszük a kábelek árát, ami még a legrövidebb készlet esetében is elérheti a 8 000 Ft-ot), jól kialakított és elegáns. Ha egyszerre több gépet kell használnod, de nincs elég hely az asztalodon második monitor és billentyűzet számára, akkor vegyél egy ilyet. PCF


Van felesleges géped otthon? Akkor a Switchview segítségével használhatod azt is, mégsem kell venned még egy monitort és billentyűzetet.

Switchview	Pro és kontra	Vélemény
£156 (kb. 64 000 Ft) Cybex www.cybex.ie	✓ Könnyen használható ✓ Jól működik ✓ Okos ötlet ✗ Drága ✗ Nincs hozzá kábel	75%

MULTIMÉDIA CD-ROM

Varázslatos történelmi nyomozás

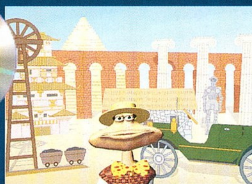


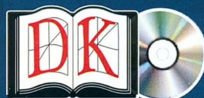
Ez a CD megpróbálja az emberiség történelmére nagy befolyással ható események, korok tükrében megismertetni az utazót múltunkkal. A *Varázslatos történelmi nyomozás* során az utazó bejárhatja a rég- és közelmúlt legérdekesebb történelmi korait (ókori Egyiptom, ókori Görögország, Római Birodalom, Kínai Birodalom, középkori Európa, Inka Birodalom, az iparosítás kora, az 1920-as évek városa). A rendkívül sok információt játékos módon ismerhetjük meg. Az animációk és a gyönyörű képek segítségével olyan tudáshoz is hozzájuthatunk, ami esetleg a történelemkönyvekből kimaradt.

Ára: 6900,– Ft



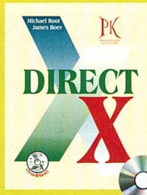






MULTIMÉDIA CD-ROM

PANEM
Megrendelhető:
Panem Kft.
☎ 340-1515 • Fax: 239-3923
✉ 1385 Budapest, Pf. 809
Email: panem@panem.hu
www.panem.hu



Root, Michell
Boer, James

DirectX

ISBN 963 545 251 9
Megjelent: 2000
886 oldal • 7900 Ft
CD-melléklettel

A DirectX technológia lehetővé teszi a multimédia-alkalmazások sikeres futtatását Windows és Windows NT platformok alatt. Segítségével közvetlenül hozzáférhetünk a hardvereszközökhöz, mint például a hangkártya vagy a videokártya; lehetővé válik grafikus, animációs, zenei és hálózati linkek alkalmazásokhoz adása. A könyv példákon keresztül, lépésről lépésre ismerteti meg az olvasót a DirectX API használatával, melyhez részletes referenciát ad. Elmagyarázza a DirectX alkotóelemeinek használatát, illetve a DirectX-alkalmazások fejlesztésének menetét. Megismerkedhetünk a DirectX csomagjaival: DirectDraw, DirectSound, DirectPlay, DirectInput, DirectMusic, illetve az ezekhez tartozó interfészfelületekkel.

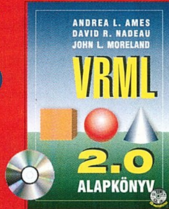
A könyvhöz mellékelt CD-ROM tartalma: számos osztálykönyvtár, forráskódok, CustomDirectX App Wizard, interaktív 3-D játékok, példák.



KÖNYV

Ames–Nadeau
–Moreland

VRML 2.0



Panem–Wiley
ISBN 963 545 253 5
Megjelent: 2000 • 708 oldal
7400 Ft • CD-melléklettel

A könyv teljes körű ismereteket nyújt arról, hogy miként hozhatók létre érdekes és látványos 3D-világok az Interneten VRML programozási nyelven. Kezdők és profi programozók egyaránt jól használhatják. Mindennel megismertet, ami ennek az új technológiának a használatához szükséges. Külön hangsúlyt kapnak az olyan témakörök, mint a különleges fényhatások, a profi grafikus eljárások és az animációs technikák, amelyek segítségével fantasztikusan valósághű világok építhetők. A könyv megfelel a VRML 2.0 specifikációnak.

A CD-melléklet tartalmazza a VRML objektumok forráskódját • Textúrákat és VRML objektumokat • VRML webböngészőket • Szerkesztési és képszerkesztési eszközöket • Java és JavaScript kódot • További VRML világokat, amelyek a könyvben nem találhatók meg.



KÖNYV

Mag XJ810

Miért érnéd be egy 17" monitorral, ha ugyanennyiért kaphatsz nagyobb méretűt?

A MONITOR ABLAK A VILÁGRA, ÉS mint ilyen, minél nagyobb, annál jobb nekünk. A 17" méret az új videokártyák miatt minden komolyabb gépnél indokolt lehet, de a következő lépés nem rögtön a 21". Aki játékra és multimédiára használja a gépét, de szeretné próbára tenni kreativitását némi grafikai munkával is, célozza meg a köztes kategóriát, a 19" méretet. Az a hatcentinyi különbség képátmérőben meglepően sokat jelenthet, mert a legtöbb grafikai alkalmazás iszonyatosan területigényes. Ezerféle paletta és inspektor meg eszközpanel, győzzük csak elpakolni őket az útból – itt tényleg minden négyzetcentiméter számít. Persze a nagyobb méret bizonyos esetekben hátrány is lehet: ekkora képernyőn célszerű lemondani a 640x480-ban futó játékokról, és az ember még 800x600-ban is igen kényelmetlenül érezheti magát.

A 19" modellek mellett szól az is, hogy az áruk sokkal közelebb áll a 17" monitorokéhoz, mint a 21", általában 200 000 Ft feletti képernyőkhöz. Mi több, ez a monitor a maga 105 990 Ft-os árával sok 17" készüléknél olcsóbb, ez pedig igen nyomós érv lehet még a kétkedők meggyőzésére is.

Az XJ810 FST képcsöves, tehát nem teljesen sík, de meggyőző minőségű képet ad. A 0,26 mm képpontmérettel rendelkező monitor maximális felbontása 1600x1200 pixel, 80 Hz frissítéssel. A 19" monitorokon legelterjedtebb felbontás az 1280x1024, itt is ezt találtuk a legkényelmesebbnek, 85 Hz-cel. A színek kellően teltek voltak, a széles körű beállítási lehetőségek birtokában pedig mindennel bűvészkedhetünk az éles, szemünknek optimális kép eléréséhez. Az OSD vezérlő kivételesen kényelmes, JAG rendszerű. Ez egy egyszerű tárcsa, forgatásával lépkedhetünk a funkciók között (ebből pedig van bőven, az alapvető geometriai beállítási lehetőségeken túl az advanced menüben), a tárcsa megnyomásával pedig elfogadhatjuk az aktuális választást.

Mivel nem ez a cég legfrissebb 19" modellje, az extra szolgáltatások itt véget is érnek: digitális csatlakozás helyett például marad a standard VGA. USB-s csatolási lehetőség sincs, de mindettől függetlenül ez egy viszonylag olcsó és kiváló beállítási lehetőségekkel rendelkező, jó képminőséget nyújtó választás. Aki szűknek érzi a 17"-t és nem csak játékkal múlatja az időt, de nem akar vagyonokat költeni, mindenképp vegye fel az XJ810-et a beszerzésre esélyesek listájára. *PCF*



A figyelmesebbek rögtön kiszúrhatják a JAG tárcsáját – nekünk nagyon bejött...

Mag XJ810
105 990 Ft + ÁFA
F MAG
T (1) 459 0320
I www.maginnovision.com

Pro és kontra
✓ A méret
✓ Az ár
✓ Jó képminőség
✓ JAG OSD
✗ Nincs digitális csatlakozás

Vélemény
82%

Mag 810FD

19" FD Trinitron monitor megfizethető áron...

Az XJ810 testvére újabb technológiával. A 810FD is 19" képátmérővel rendelkezik, de itt nem FST, hanem egy Sony FD Trinitron képcsövet találunk, ami annyira sík, hogy bátran lehetne rajta korcsolyázni. Ha előző, gömbölyűbb monitorunk helyett elindítjuk a 810FD-t, az első néhány percben inkább homorú érzetet kelt a látvány, de aztán tökéletesen egyenes lesz. A 0,24 mm képpontmérettel, 18" látható képátlóval rendelkező monitor képe nagyon meggyőző, még 1600x 1200-ban is tűélesek voltak a betűkontúrok és a grafikák. A képernyő maximális felbontása egyébként 1856x1392, 76 Hz képfrissítéssel. A leginkább megfelelő felbontás 1280x1024 volt, de aki nem bánja az ikonvadászatot a desktopon, bátran maradhat az 1600x1200 mellett, mert még ezt is magas képfrissítéssel támogatja a monitor.

A beállítási lehetőségek ugyanolyan kifinomultak, mint az XJ810 esetében, a JAG kontroll továbbra is a „legkényelmesebb OSD" megtisztelő cím birtokosa. Újdonság a Mag által e-Videónak elkeresztelt funkció. Ezzel gyorsan érhetünk el finom változásokat a kép minőségében, különösen magas igényű grafikai alkalmazások esetén, ahol mozgóképet jelenítünk meg, mint amilyen a multimédia, animációk, DVD filmek, TV nézés (megfelelő kártyával) és a 3D játékok. A dolog lényege, hogy egy gombnyomással érhetjük el a négy beállítás valamelyikét, ez lehet a Zoom (nagyítás), Vivid (élesebb, élénkebb kép nagyítással), Warm (nagyobb, élesebb, melegebb kép) és Golden (nagyítás, élesítés aranyozott színekkel). Az egyes állapotok valóban jól elkülöníthetőek, bátran lehet velük kísérletezni, kinek-kinek melyik a leglátványosabb (nálunk a Vivid beállítás volt az ász, tényleg feldobta az egyébként is éles és kontrasztos képet). Megjegyzendő viszont, hogy a cég kifejezetten ellenjavallja az új technológia használatát állókép és szöveg szerkesztésekor, mert ez a szemnek fárasztó lehet.

A monitor kissé magasabb fogyasztású és nehezebb is, mint a kisebbik testvér, nem beszélve az árról, a 40 ezer Ft pluszról. Még ezzel sem távolodtunk el túlságosan a 17" monitorok nagyságrendjétől, hiszen egy jobb síkképernyős 17" készülékért is 110-130 ezer Ft-ot kell fizetnünk. Ami kissé fájó, hogy még ezen sincs digitális csatlakozási lehetőség, sem USB. Viszont ha ezzel együtt tudunk élni, kiváló 19" monitort kapunk a pénzünkért. *PCF*



Sok esetben nem szeretjük, ha valami túl lapos... de a monitorok képernyői kivételt képeznek.

Mag 810FD	Pro és kontra	Vélemény
144 990 Ft + ÁFA	✓ Kiváló képminőség	**86%**
F MAG · T (1) 459 0320	✓ Újdonság az e-Video	
I www.maginnovision.com	✓ Állítható paraméterek	
	✓ JAG OSD	
	✗ Nincs digitális csatlakozás	

JÁTSZANI IS ENGED...

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETES • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft



18. SZÁM

PlayStation Magazin

EXKLUZÍV VILÁGELSŐ CIKK!

TOMB RAIDER CHRONICLES

LARA UTOLSÓ LÖVÉSE A PS EGYEN! VAJON NAGYOT FOG SZÓLNI, VAGY MELLÉ MEGY?

PS2 INDULÁS

Tények, adatok, érdekességek... Minden, amit tudni érdemes a PS2-ről 14 oldalon!

FINAL FANTASY IX

Square exkluzív **a misztikus folytatásról!**

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

Fritzek mindenütt? Igen! Végre itt a második rész, ami méltó az elődjéhez!

KOKÓ KEDVENCEI

Prince Naseem Hamed most háttérbe szorult...

SZEMLE MORZSÁK:

TOMB RAIDER CHRONICLES
MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND
DIGIMON WORLD
SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON
THIS IS FOOTBALL 2
PRINCE NASEEM BOXING
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY
UEFA CHAMPIONSHIP 2000/2001
MORTAL KOMBAT 4
IRON SOLDIER 3
EQUESTRIAD 2001





THE MUMMY ▪ RAINBOW SIX ▪ FEAR EFFECT: RETRO HELIX ▪ CRASH BASH ▪ GRAN TURISMO 3 (Ó IGEN!!!) ▪ ALEX FERGUSSON MANAGER ▪ CD-DVD KÖRKÉP ▪ TOCA WTC A SZIGORÚAN TITKOSBAN! ▪ SHEEP DOG'N'WOLF ▪ MÉDIAINTERJÚ

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!





Illusztráció: Steve Caplin

Circus maximus

Mindegy, hogy mit akarsz mondani, a megfelelő körítést használva sokkal jobban fognak figyelni rád az emberek. Három multimédiás fejlesztőkészletet teszteltünk.

Napjainkban minden eddiginél több információval bombáznak minket. Számok, tények, statisztikák, specifikációk – a lista a végtelenségig folytatható. A különféle médiumok mindent bevetnek azért, hogy figyelmet szenteljünk rájuk, ezért ha észre akarjuk vétetni magunkat, egy nagy csomó információ átadásával önmagában még nem megyünk semmire. A multimédia viszont remek módszer arra, hogy felfigyeljenek ránk az emberek.

Ahogy a neve is mutatja, a multimédia különböző médiumokat használ egy adott üzenet eljuttatására. Ez azt jelenti, hogy a szöveg, az ábrák, a hangok és a mozgóképek egyszerre jelennek meg, hogy a közönség figyelme minél erősebben összpontosuljon az üzenetre, és ez az állapot minél hosszabb ideig tartson. A nagy zaj vagy a hivalkodó látvány persze nem elég: a figyelmet ezek is fel tudják kelteni, de tovább már nem mennek. Aki jól akar bánni a multimédiával, annak ismernie kell az emberi elme működését. Pontosan tudnia kell például, hogy az ismétlődés mikor hasznos az üzenet rögzülése érdekében, és mi az a pont, amikor már unalmassá válik.

Ha észre akarjuk vétetni magunkat, egy nagy csomó információval önmagában még nem megyünk semmire.

A multimédia segítségével még a legunalmasabb üzenetek is érdekessé válnak, és a megfelelő képeket vagy hangokat alkalmazva az emberek nagyobb eséllyel fogják megérteni és megjegyezni a mondandónkat. A DV kamerák és a képlopó kártyák áresésének köszönhetően mozgóképeket és animációkat ma már otthon is előállíthatunk. Ha egy kép többet mond, mint ezer szó, akkor egy videó többet ér, mint ezer kép. Egy karateütést vagy egy gyertya kicserélését el lehet ugyan magyarázni, de gyorsabb és hatékonyabb is, ha inkább egy tíz másodperces videobejátszást mutatunk.

A manapság kapható multimédiás programok rengeteg szolgáltatást nyújtanak: dokumentumokat, demókat, diabemutatókat, játékokat, sőt weboldalakat is készíthetünk velük, amelyeket azután floppyn, CD-n, az interneten vagy a helyi hálózaton keresztül oszthatunk meg a többiekkel. Egyes programcsomagok teljes programnyelveket tartalmaznak, míg mások a sebesség és a kényelem érdekében hajlamosak feláldozni némi rugalmasságot. Miközben némelyikük kezelését egyetlen nap alatt is meg lehet tanulni, addig a többiekkel csak az ismerkedés is hónapokat vehet igénybe. Minden attól függ, mik a szándékaink, és hogy mennyi energiát, illetve pénzt akarunk befektetni a siker érdekében. Egy dolog azonban biztos: az alább bemutatott három program közül a legolcsóbb is képes arra, hogy lebilincselő multimédiás anyagokat készítsünk vele. ▶

Mediator 5 Pro



Szolgáltatások

A *Mediator 5 Pro* mindenféle gomb, ábra vagy videó elkészítésekor hasznos társ lehet, segítségével interaktív funkciókat is könnyedén létrehozhatunk. A beépített sablonok között mindenki megtalálhatja a magának valót. A három program közül grafikai szempontból egyértelműen ez nyújtja a legtöbbet, hiszen a bump mapeket éppúgy támogatja, mint a textúrákat. Sokféle „előregyártott" elemet tartalmaz, s kívánságra hangfájlokat is lejátszik (WAV és MIDI). A video playback funkcióval a dokumentumba mozgóképfájlt is tehetünk (amit bármelyik pontján elkezdhetünk lejátszani). Kiváló animációs lehetőségei révén az objektumokat egyenletesen mozgathatjuk a képernyőn.

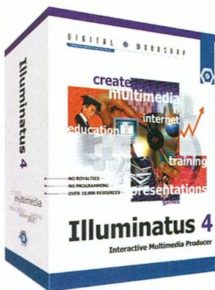
Első benyomás

A *Matchware Mediator* új verziója sokat javult az előző, még gyakran körülményesnek tűnő változathoz képest, noha időnként még most is azt éreztük, mintha a tervezésben nem a felhasználók, hanem a programozók akarata érvényesült volna. A szolgáltatások egy része sajnos inkább a funkcionalitás, mintsem a könnyű kezelhetőség vagy a nagyobb kényelem jegyében került a programba. A 4-es verzió hiányosságait azonban sikerült kiküszöbölni, vagyis a Matchware odafigyel a felhasználók igényeire – legfeljebb nem azonnal. Az egyszerűség továbbra is a cég egyik jelszava maradt, következésképp a *Mediator 5 Pro* nem repíti a felhasználót olyan magasságokba, mint a másik két program, viszont jóval áttekinthetőbb náluk.

Használhatóság

A *Mediator 5 Pro*-nak sajátos logikája van, amely időnként szöges ellentétben áll a hagyományos „windowsos" észjárással. Ennek az a következménye, hogy egyes funkciók nem ott vannak, ahol megszoktuk őket. Az előző változat agyatlanságainak nagy részét (például hogy a page list bezárása nélkül nem dolgozhatunk tovább a lapon) a készítők így is sikeresen tudták orvosolni. A kézikönyv viszonylag rövid, de a legfontosabbak benne vannak – talán csak a programozási lehetőségek ismertetését kellett volna bővebb lére fogni. A „húzd-és-ejtsd" interfész kezelése rendkívül egyszerű, így azok is örülhetnek, akik a világ minden kincséért sem érintenék meg a billentyűzetet.

Illuminatus 4.5



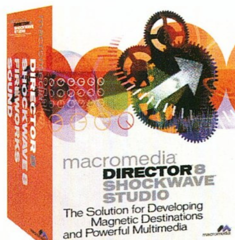
A *Mediator 5* programhoz hasonlóan az *Illuminatus* is megpróbálja a lehető legtöbbet kihozni a „húzd-és-ejtsd" rendszerű interfészből. A program igen sokféle eseményt tud értelmezni, és ezekre a *Mediator* kínálatánál messze változatosabb válaszokat adhat. Csak egy példa: a böngésző közvetlenül behívható a képernyőre, így könnyedén a felhasználók elé varázsolhatunk bármilyen általunk választott weboldalt. Az *Illuminatus* sokkal többet ért meg a felhasználó által bevitt adatokból, mint a *Mediator*, és a különféle kifejezések, műveletek vagy függvények révén sokkal összetettebb reakciói is lehetnek. A 4.5-ös verzió új szolgáltatásokkal bővült: ilyen például a kérdőívvarázsló, amely sokat könnyít ezen a (korábban komoly programozást igénylő) feladaton.

A tesztben szereplő három program közül az *Illuminatus* a legintuitívabb. Az interfész nemcsak szép, de áttekinthető is, és nagyon meglátszik rajta, hogy a könnyű kezelhetőség jegyében tervezték. Bár az *Illuminatus* rendkívül sokrétű program, a Digital Workshop a használhatóságot sem tévesztette szem elől. A Macromediának ebből a szempontból van mit tanulnia tőlük.

Bár az *Illuminatus* rendkívül sokrétű program, a Digital Workshop a használhatóságot sem tévesztette szem elől.

Az *Illuminatus* szoros versenyben van a *Mediator*-ral a legkönnyebben használható multimédiás program címéért. A *Mediator* okokozati összefüggést alkalmaz a programesemények és az általuk kiváltott reakciók kiválasztásakor, az *Illuminatus* viszont mindent megmutat egyszerre, és a felhasználóra bízza a végső döntést. Ez utóbbi módszer tipikusan windowsos, és legtöbbször tömött, levegőtlen interfészt eredményez, itt viszont a kezdeti nehézségek után valahogy minden a helyére kerül, sokkal nagyobb mozgásteret hagyva maga után a *Mediator*-hoz képest. Az *Illuminatus*-ban segítőkész varázslók könnyítik meg a leggyakoribb feladatokat (például a kérdőívek készítését). Talán még ennél is hasznosabb, hogy a CD-n számos, profik által készített anyag várja, hogy kielemezzük őket.

Director 8 Shockwave Studio



A *Director 8 Shockwave Studio* ott kezdődik, ahol a másik két program, az *Illuminatus* és a *Mediator* véget ér. Mindkettőnél sokkal kifinomultabb, így a legösszetettebb multimédiás bemutatókat is el lehet vele készíteni. Saját programnyelve van (a Lingo), amellyel tovább bővíthetjük a szolgáltatások sorát. A *Director 8* jól kezeli az animációkat, és gyerekjáték szinkronba hozni vele a látványt és a kiegészítő hanghatásokat.

A *Director 8*-cal a legösszetettebb multimédiás bemutatókat is el lehet készíteni.

Kevés olyan programmal találkoztunk, amely annyira átfogó leírást, bőséges helpet, hasznos példaprogramot és egyéb kiegészítőt tartalmazott volna, mint a *Director*. Egy olyan korban, amikor a gyártók a költségek csökkentése érdekében minden információt a CD-re tesznek, a Macromediának sikerült megértenie, hogy probléma esetén nincs jobb annál, ha a kezünkbe vehetjük a leírást, úgy, hogy közben a szoftver is ott fut előttünk. A programról online is szerezhetünk információkat, sőt akkreditált tanfolyamokra is beiratkozhatunk. A *Director* rendkívül összetett program, de a Macromedia minden esetleges problémára megpróbált felkészülni és megoldást ajánlani. Hogy ebből a felhasználó számára egy rendkívül tartalmas alkalmazás vagy egy használhatatlan massza kerekedik-e ki, az attól függ, mennyi ideig tartott megtalálni a keresett funkciót...

A *Director*-nak ez a nyolcadik verziója, a Macromediának tehát volt ideje simára csiszolni az egyenetlen részeket. A sokadik változatok ebből a szempontból az egységesség benyomását keltik, viszont könnyedén beleesnek a rossz megoldások konzerválásának hibájába. A Macromediával is ez történt: a cég mindent elkövetett, hogy barátságosabbá tegye a programot, de mivel az már az elején sem volt barátságos, nem sok mindent tudtak változtatni rajta. A tanfolyamokra való jelentkezés lehetősége sokat elmond a program mélységeiről, de talán arról is, hogy nem ártana valamivel kezelhetőbbé tenni. A tutorial sok kérdésre választ ad, ám a *Mediator*-t látva többé nem hisszük el, hogy nem lehet intuitív multimédiás tervezőprogramot készíteni.

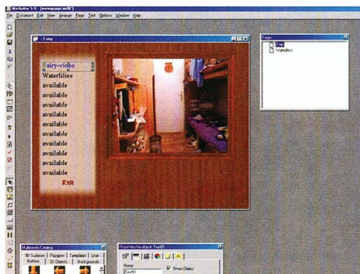
Vonzerő

A *Mediator 5 Pro* nem sokat tud, azt viszont jól tudja. Semmit sem bonyolít túl, így nagyon sok mindent nem is lehet vele csinálni, ha azonban nincsenek nagy igényeink, ez akár még előny is lehet. A program jól kezeli az animációkat, a diabemutatókat, a menüket és az adatbázisokat, de az interaktivitás magasabb fokát már nehéz elérni vele.

A *Mediator 5 Pro* nem sokat tud, azt viszont jól tudja – a kis igényűeknek épp megfelelő.

Végszó

A *Mediator* jó multimédiás megoldást kínál anélkül, hogy túlságosan próbára tenné programozási képességeinket. Mindent „húzd-és-ejtsd" alapon próbál megoldani, így rövid idő alatt látványos eredményeket érhetünk el vele. Bár a tesztben szereplő programok közül ezt találtuk a legbutábbnak, haszontalannak semmiképpen nem neveznénk, különösen, ha valaki főként otthoni vagy kisirodai (SOHO) célokra akarja használni. A készítők az internetes lehetőségekről sem feledkeztek meg, így tulajdonképpen bármilyen médiumon közzé tehetjük a művünket. Ha a Pro verzió programozhatóságára nincs szükségünk, a Standard változatot megvéve olcsón juthatunk hozzá egy nagyszerű alkalmazáshoz.



A *Mediator* kezelése annyira könnyű, hogy már az első perctől öröm vele a munka.

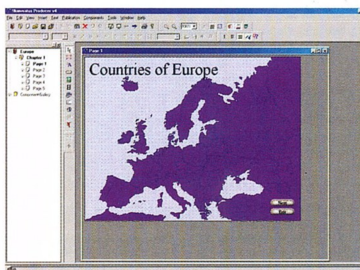
Mediator 5 Pro
£249 (kb. 108 000 Ft)
Matchware
www.matchware.net

Pro és kontra
✓ Könnyen megtanulható
✓ Hasznos szolgáltatások
✓ Sok médiumra dolgozhat
✗ Kevés funkció
✗ Nem jól programozható

Vélemény 78%

Bár a számítástechnika sok területéhez hasonlóan a multimédiás tervezőprogramok (pontosabban azok használói) sem mentesek egyfajta sznobizmustól, ha nem úszunk az árral, és mégis az *Illuminatus* mellett döntünk, az esetek többségében senki sem fogja megmondani, hogy nem valamelyik profi programmal, pl. a *Director*-ral dolgoztunk. Bár az *Illuminatus* nem tartozik a legsokoldalúbb programok közé, a legfontosabb funkciók egytől egyig benne vannak. Hiába kevés (viszonylag) a program által nyújtott szolgáltatás, ha a lehetőségeink tudatában kezdünk munkához, még magunk számára is meglepő eredményeket fogunk elérni. Az internetes képességek, a diáknál használható átmenetek, az indexelés, az automatikus feliratozás (karaokéhoz), a szabálytalan gombképek támogatása csak néhány a szerteágazó lehetőségek közül.

Az *Illuminatus* segítségével elkészített multimédiás prezentációk minden bizonnyal profinak és jól összerakottnak fognak tűnni a közönségünk számára. A program rugalmassága és funkcionalitása sokkal gyorsabb munkát tesz lehetővé, mint azt kezdetben gondoltuk volna. Időnként szőrözni kellett ugyan vele (főleg objektumok áthelyezésekor), az esetek többségében azonban pontosan azt csinálta, amire számítottunk. Ennek eredményeként nem a program megtanulására, hanem a konkrét feladat megoldására fordítódhat az energiánk legnagyobb része. Az *Illuminatus* kezelését ennek ellenére mégis nehezebb elsajátítani, mint például a *Mediator*-ét, de ha egyszer ráérzünk az ízére, minimális vesződés mellett használhatjuk ki akár a legkomplexebb funkciókat is.



Az előzetes várakozásainkhoz képest az *Illuminatus* meglepően jól teljesített.

Illuminatus 4.5
£176.20 (kb. 77 000 Ft)
Digital Workshop
www.digitalworkshop.co.uk

Pro és kontra
✓ Logikus felépítés
✓ Könnyen kezelhető
✓ Hasznos varázslók
✓ Automatikus feliratozás
✗ Kevés funkció

Vélemény 85%

A *Director* valószínűleg a legtöbbet használt multimédiás fejlesztőkészlet, a Macromedia nevet és a jellegzetes kék-fehér logót pedig valószínűleg mindenki ismeri, aki valaha is telepített internetes plug-ineket vagy nézegette a PC-s magazinok CD-mellékletét. A cég kiváló referenciákkal rendelkezik, és bár kezdetben kizárólag CD-s alkalmazáskészleteket készített, mostanra már az internetes programok között is meghatározó pozícióra tett szert. Hiába mondják néhányan, hogy a szűkös sávszélesség miatt a *Macromedia Flash* sokkal alkalmasabb internetes célokra, a *Shockwave* plug-in (amellyel lejátszhatók a *Director*-ral készített fájlok) az *Explorer*-be is bekerült, márpedig ez sokat elmond a Macromedia programja által elfoglalt piaci pozícióról. A *Director* nem tökéletes, de jelenleg nincs jobb nála.

Ha te akarod elkészíteni a világ legszebb, leginteraktívabb és legváltozatosabb multimédiás anyagait, akkor a *Director 8 Shockwave Studio*-t kell választanod. Bár az ára ugyan csillagászati magasságokban szárnyal, de legalább rengeteg szolgáltatást kapsz érte cserébe. Ez a program tökéletesen egyesíti az internetes tartalmat a nem web alapú médiumokkal. Teljesen mindegy, hogy CD-s menürendszereket, termékleírásokat, weboldalakat, oktatási segédanyagokat vagy esetleg játékokat akarunk készíteni vele, mindig megtalálhatjuk benne a feladathoz elengedhetetlenül szükséges szolgáltatásokat. A *Director* méltán vált afféle ipari szabvánnyá a multimédiás programok között. Egyetlen árnyoldala van csupán, mégpedig hogy szemtelenül drága. PCF



A *Director* minden riválisát maga mögé utasítja. Akár internetre, akár CD-re dolgozunk, bármilyen feladatot el tudunk vele végezni.

Director 8 Shockwave Studio 497 000 Ft + ÁFA
Computers Unltd (1) 392 0700
www.macromedia.com

Pro és kontra
✓ „Ipari szabvány"
✓ Sokoldalú
✓ Teljes webintegráció
✗ Nehéz megtanulni
✗ Nagyon drága

Vélemény 86%

Photoshop 6

Újra itt a *Photoshop*, az Adobe zászlóshajója. Átdolgozták a kezelőfelületet, új rajzeszközök és rengeteg továbbfejlesztett funkció került bele.

Arany-érem PC Format December 2000



A *Photoshop* szövegkezelése drasztikus fejlesztésen ment keresztül – a szövegek még akkor is szerkeszthetők, amikor már szinte az összes effektust ráengedted.

Az Adobe cég Photoshop programja minden képszerkesztők nagyapja. Megtalálod a reklámügynökségeknél, a heti- és napilapok szerkesztőségében és bárhol máshol, ahol profi grafikusokat foglalkoztatnak. Ez a program felelős a rengeteg Apple Macintosh számítógép eladásáért és a befolyásért – a legtöbb csomagolás, hirdetés, illusztráció élete a *Photoshop*-ban kezdődik.

Egészen napjainkig a *Photoshop* alkalmatlan volt a webes munkákra, majd az Adobe az 5.5-ös verzióban megjelentette a webexportáló eszközöket. A 6-os verzió még tovább megy, jobb webes funkciók, új rajzeszközök és továbbfejlesztett felhasználói felület található benne, és végül, rendes szövegkezelés.

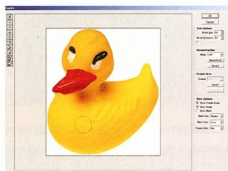
Ecsetre fel

A program betöltődése után nem sok különbség ötlik szembe, úgyhogy a régi verziók ismerőinek nem lesz nehéz használatba venniük. Azonban sok mindenhez hozzányúltak egy kissé. Például a réteg paletta színkódot kapott, így könnyebben látható, hogy mi történik a dokumentumoddal, a rejtélyes előugró ikonok végre kaptak normális feliratot, így legalább megállapítható, hogy melyik mire való. Van egy tartalomérzékeny eszköztár a képernyő tetején, amivel gyorsan elérhetjük az ecsetbeállításokat és szöveg funkciókat.

A szövegkezelést drasztikusan továbbfejlesztették. Nem kell párbeszédablakokkal bíbelődnünk – szerkesztheted a szöveget a dokumentumban és egyből ráküldheted az effekteket is, mint például hajlítás, görbítés vagy forgatás. Még akkor is szerkesztheted a szöveget, amikor már felismerhetetlenségig torzítottad, feltéve, hogy tudod, mit csinálsz.

Azonban a profi grafikusokat leginkább a továbbfejlesztett rétegkezelés fogja érdekelni. Csoportokba szedheted a rétegeket, ezután az intézőhöz hasonló fa szerkezetű nézetben vizsgálhatod, elrejtheted vagy megjelenítheted őket a réteg palettán. Van egy új, **Layer Styles** (réteg stílusok) funkció, amivel egyetlen rétegen vagy egy egész csoporton is végrehajthatod az effektusokat. Ezzel sokkal könnyebb komplex illusztrációkon módosításokat végrehajtani és az egész nagyon jól ki van találva. Az Adobe 8000 különböző réteg használatát mutatta be egy teszten, bár a valóságban ez nyilvánvaló túlzás, senki nem fog ennyit használni.

A *Photoshop* most már egyaránt otthon érzi magát a kiadványszerkesztés és a web területén is.



A Liquify parancccsal javíthatjuk a hibákat. Vagy rajzolhatunk fura kacsákat.

Számláló

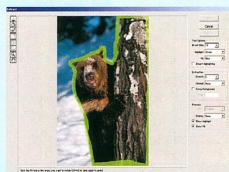
A *Photoshop* vektoros eszközeit is rendesen továbbfejlesztették, ráadásul alapvető vektoros formák (kör, sokszögek) is bekerültek, amiket kombinálhatsz egymással, az **Add** (Hozzáadás), **Select** (Kiválasztás) és **Intersect** (Metszés) parancsokkal. Van egy új, **Liquify** parancs is, amivel egy kép részeit tudod eltorzítani és továbbfejlesztették az **Extract** funkciót is, hogy könnyebben eltávolítható legyen egy kép háttere – webgrafikák készítésénél különösen praktikus. Még hangkommentárt is hozzáadhatsz a dokumentumokhoz.

Az egyik megtévesztő változás, hogy ugyan az *ImageReady* egy fejlesztett változata része a csomagnak, amivel az internetes dolgokat lehet megcsinálni, csakhogy mindezt már a *Photoshop*-ban is megtehetjük. Feldarabolhatod a képeket, hozzáadhatsz linkeket, csak azt nem értjük, hogy az Adobe miért nem olvasztotta teljesen egybe a két programot és miért nem szabadult meg az *ImageReady*-től. Ugyan nagyszerű program, de egyszerre használva a *Photoshop*-pal megeszi az összes memóriát és baromira lelassíthatja a gépünket.

Ahogy az előző verzióknál, a *Photoshop*-hoz most is hatalmas erőforrásra van szükség. Ha mindennap használni akarod, akkor igazi erőművet kell beszerezned. Az ajánlott 128 Mb memória még csak az alsó határ, de nagyméretű képek esetén ennek a többszöröse is jól jöhet. De mindezektől függetlenül, aki komolyan foglalkozik képszerkesztéssel, annak a gépén ott kell lennie a *Photoshop*-nak. PCF

Photoshop 6	Pro és kontra	Vélemény
299 000 Ft + ÁFA Adobe (1) 392 0700 www.adobe.com **Ha csak úgy:** Pentium, 64Mb, Win 98/ME/NT **Ha tényleg:** 128Mb	✓ Új rajzeszközök ✓ Jobb szövegkezelés ✓ Kiváló rétegkezelés ✓ Őrült jó ✗ Erőmű kell hozzá	92%

Egy kis kiemelés



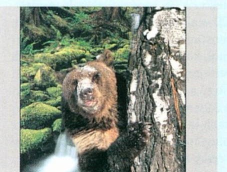
① Az Extract funkció segítségével eltávolíthatod a képek hátterét. Nincs többé gond a fotók kombinálásával, és rém egyszerű használni. Nyisd meg a képet, válaszd az Edit→Extract menüpontot és jelöld ki a megtartandó képrészlet határát.



② A kijelölő eszköz mérete változtatható, de az alapértelmezett általában tökéletes. Hiba esetére azonban ott a radír. Ha befejezted a kijelölést, a kijelölt terület befestéséhez használd a Paint Bucket eszközt, majd nyomd meg az OK-t.



③ Ugyan az alapértelmezett értékeket használtuk, a *Photoshop* mégis tökéletesen eltávolította a kép hátterét. A képednek most már átlátszó háttere van – csak a kontraszt és a fényerő értékeit kell beállítani.



④ A két kép összefésülése egy másolás-beillesztés paranccsal el is végezhető. Már csak a színek egyensúlyát kell úgy beállítani, hogy olyan legyen, mintha egyszerre fényképezték volna őket. Ugye, milyen egyszerű?

GERICOM

German Industrie Computer

www.acomp.hu

Millennium II



- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 750MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM (512MB bővíthető)
- 20GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

799.900 Ft

Canon BJC 85

SZÍNES HORDOZHATÓ NYOMTATÓ



A BJC-85 a Canon legújabb hordozható nyomtatója az utazó profik számára. A kifinomult körvonalak a nyomtatónak elegáns megjelenést kölcsönöznek. Teljesítményben hozza, amit idáig csak az asztali nyomtatójától várhatott el. Kompakt, kényelmes, zajtalan megoldást nyújt bárhol és bármikor. Mindezt hihetetlenül jó minőség mellett - 720 dpi-es felbontással, cseppmodulációs technológiát alkalmazva. Természetesen a minőség nem megy a sebesség rovására. A BJC-85 egyetlen perc alatt képes öt fekete-fehér vagy két színes oldalt előállítani.

A BJC-85 kicsiny méretével és könnyű súlyával teljes mobilitást biztosít. Az ultravékony univerzális hálózati adapterrel és az opcionális akkumulátorral a világ bármely pontján használhatja.

69.900 Ft

PHANTOM

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- HOMEBASE kiegészítővel
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 2x Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB és S-Video kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Celeron 600MHz
- 192MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD

699.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 700MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

799.900 Ft



A legújabb GERICOM modell forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A „HOT SWAP" HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD író, FDD, második akku és a 2x Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

WEBBOY







- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

399.900 Ft

- 12.1" HPA (800x600)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

349.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 800MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

OVERDOSE II

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 512MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38,5mm, 3.2kg
- Hordtáska





Overdose Polo

- 12.1" HPA (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

339.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

489.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 800MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft



Compugroup
1077 Budapest, Rózsa u. 35.
Tel: 351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu

Compugroup
6700 Szeged, Móra u. 38.
Tel: 06-62-556-310, -11, -12 szeged@compugroup.hu

Compugroup
9000 Győr, Nagy Imre u. 8.
Tel: 06-96-415-434, gyor@compugroup.hu

Gardex
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250

Mo-Ro
Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu

Spéci
Budapest XIV. Bánki Donát 62.
Tel: 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP PÓLUS
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

ANSAN COMPUTER
1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu

ANSAN COMPUTER
5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu

ANSAN COMPUTER
9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Media Markt

Paint Shop Pro 7

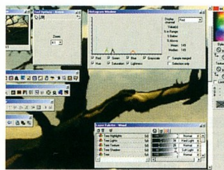


A népszerű képszerkesztő program új verziója ékesen bizonyítja, hogy az olcsó nem feltétlenül rossz. A legújabb funkciók és a digitális fényképezőgépek támogatása is erről tanúskodik.

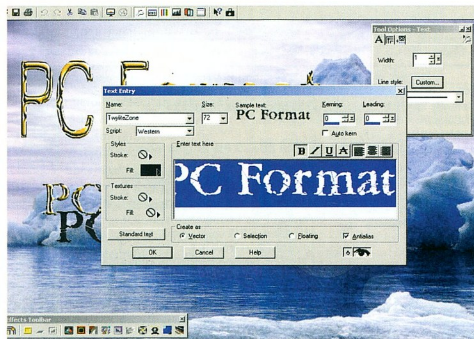
Nos, az biztos, hogy ha képszerkesztésről van szó, akkor a *Photoshop* a legnagyobb kutya a programok között, de egyáltalán nem biztos, hogy mindenkinek szüksége van akkora tudásra – vagy hogy ki tud adni annyi pénzt érte. A *Paint Shop Pro* az előbb említett program funkcióinak nagy részével rendelkezik, de lényegesen kevesebb pénzt kell kiadnunk érte, így megszerezte méltó helyét a képszerkesztő programok piacán, a legfrissebb verziót látva, ez a hely talán még feljebb kerül.

A *Paint Shop Pro* egyértelműen az otthoni/kis irodai felhasználókat célozza meg és most, hogy szinte minden polcon van egy digitális fényképezőgép, rengeteg olyan tulajdonsággal ruházták fel, amivel még a leggyengébb szerkezet munkáját is szinte tökéletes képpé varázsolhatjuk.

Az **Enhance Photo** menü funkciói kiválóak. Találunk itt olyat, amivel a vörösszem effektust távolíthatjuk el, a színegyensúlyt állíthatjuk be és eltávolíthatjuk a szellemképeket (amik egy erősen tömörített JPEG kép esetében jelentkezhetnek), illetve a moarét (nemkívánatos zajok és színcsíkok). Itt található a **Deinterlace** funkció is, amivel a mozgóképeket javíthatjuk fel. Ha szkennerrel dolgozol, akkor is megtalálod azokat a funkciókat, amikkel a karcolásokat, zajokat és egyéb hibákat eltávolíthatod a képről. A szokásos **Sharpen** (Élesítés) és **Smooth** (Simítás) opciók mellett található egy új, a **Clarify** (Tisztítás). Ez érezhetően élesebbé teszi a képeket anélkül, hogy félnünk kellene a csipkézés megjelenésétől, ami könnyen előfordulhat a **Sharpen** túlzott használatakor.



Rengeteg eszköztár van külön a speciális effekteknek és a webes funkcióknak.



A *PSP* szövegkezelése még mindig kiábrándító, hiába a megújult minta- és textúrakezelés.

Gombold be

A web volt az egyik terület, amiben a *Paint Shop Pro* eddig nem jeleskedett, úgyhogy a 7-es verzióban pont ennek javítását célozták meg. Már feldarabolhatod a képeket, elkészítheted a változataikat, sőt néhány gombnyomással létrehozhatsz 3D-s gombokat az olyan funkciók segítségével, mint amilyen a **Buttonize** is. Megtalálható benne egy PNG optimalizáló is, ha esetleg a Portable Network Graphics formátumot szeretnéd használni.

A rajzoláshoz használhatsz lejtést, mintát és textúrát, vonal és alak rajzeszközöket, bár egy vektor jellemzőinek megváltoztatása még mindig nehézkes, a sok szöveg beírása pedig egyenes fájdalmas.

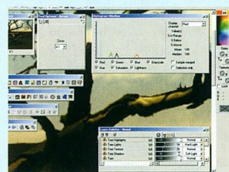
Ósdi!?

A 7-es verzió másik problémája a kezelőfelület, ami már egy kissé régimódi. Sosem volt valami szép, de ha megnézzük a *Fireworks* vagy a *Photoshop* felületét, akkor igazán régimódinak és ócskának tűnik. Talán ez így nem becsületes – hiszen tök olcsó program, úgyhogy nagyon szeretjük. Ha a 6-ost használod, akkor egyértelmű, hogy érdemes fejlesztened, hiszen az új funkciók miatt bőven megéri. Viszont ha még sosem használtad ezelőtt a *Paint Shop Pro*-t, akkor talán érdemes kipróbálni a demo verzióját, mielőtt megvennéd. Sőt, ha megvan a 12-es *PCF*, akkor vedd elő és a CD mellékletén találsz egy ingyenes *Painter 5.5*-öt. **PCF**

Még a leggyengébb digitális fényképezőgép munkáját is szinte tökéletes képpé varázsolhatjuk.

Paint Shop Pro 7	Pro és kontra	Vélemény
43 990 Ft + ÁFA (frissítés 23 690 Ft + ÁFA) Jasc Software (1) 329 2737 www.jasc.com **Ha csak úgy:** Pentium, 32Mb **Ha tényleg:** Pentium 300, 64Mb	✓ Kiváló digitfotó funkciók ✓ Feljavított rajzeszközök ✓ Igazi érték ✗ Elavult felület ✗ Gyenge szövegkezelés	87%

Képek helyretétele



① A *Paint Shop Pro* rengeteg új funkciót tartalmaz a digitális fényképezőgépek munkájának feljavításához. Ehhez a példához a képet a Hemera *Photo Objects* (www.hemera.com) gyűjteményéből szedtük elő, leszippantottuk a színeket és kék árnyalattal ruháztuk fel az egészet, hogy kiderüljön, mire képes a program.



② Először szabaduljunk meg a kék tintától. Válaszd az Effects→Enhance Photo→Automatic Color Balance menüpontot. A felkínált beállításokat elfogadva a program a kéket szürkévé változtatja, az emberi bőr színe így már sokkal természetesebbnek tűnik.



③ Ismét Effects→Enhance Photo, de most az Automatic Contrast Enhancement-et válasszuk. Ismét fogadjuk el a felkínált beállításokat. Ahogy az látható, a *PSP* anélkül tüntette el a szürke árnyalatokat, hogy a színeket elrontotta volna, bár még mindig úgy néz ki a képünk, mintha kimosták volna.



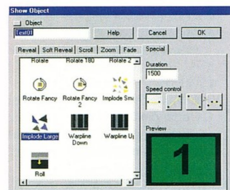
④ Megpróbálkozhatsz a színegyensúly módosításával manuálisan is, de egyszerűbb az Effects→Enhance Photo→Automatic Saturation Enhancement segítségével. A Strong és More Colourful opciókat használva ezt az eredményt sikerült elérni. A különbség szemmel látható, gondolom, mindenkit meggyőz.

Visual GIF Animator

Torkig vagy az unalmas skinekkel? Akkor próbálkozz új megközelítésből, a MatchWare programjával.

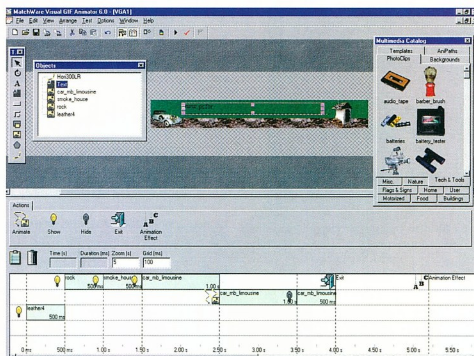
A BANNEREK SZINTE FÁJDALMAT OKOZnak a szemünknek – vibrálnak, villognak, az elektronikus tér minden szegletében ott bujkálnak. Valahogy mégis oda kell vonzani a szörfözőket az oldalaidhoz – amikor az ilyen webes különlegességekről beszélünk, mindenképpen érdemes az animált GIF képekről szót ejteni.

Nézzük a *Visual GIF Animator*-t. Mint az egyik leginkább felhasználóbarát teremtmény, azokat a felhasználókat célozza meg, akik még nagyon újak a mozgó GIF-ek területén, de a lehető legrövidebb idő alatt szeretnének profi bannert készíteni.


Nem, ezek nem nukleáris fegyverek szimbólumai, valójában animációs eszközök.

Hogy lehet ezt? Kezdetnek ott van a kezelőfelület, ami olyan egyszerű, hogy még egy vak is könnyedén kiigazodik rajta. Sőt, a *VGA* felhagyott a megszokott módszerrel és inkább idő alapú szerkesztést kínál. Ez azt jelenti, hogy egyszerűen csak a megfelelő másodperchez kell ejteni az animációt vagy átmenetet, ahelyett hogy kockáról kockára szerkesztenénk meg mindent. Igaz, hogy ez a részletek kárára mehet, viszont az időosztás használata gyorsabb.

A szöveg illetve képek manipulálásának rengeteg módja áll rendelkezésünkre. A gépelés minimálisra szorítható, hiszen a program képes az RTF és TXT szövegek beimportálására, így nyugodtan koncentrálhatsz az olyan érdekesebb lehetőségekre, mint a robbanás, nagyítás vagy elhalványulás. A program támogat minden képformátumot. De használhatod a *VGA* beépített gyűjteményét is, amiben rengeteg gomb, textúra, háttér és egyéb töltelék kép található. A munka során olyan elegáns eszközöket használhatsz, mint az árnyékolás vagy átlátszóság, a munka végén pedig elmentheted azt animált GIF vagy AVI formátumban, állíthatod az FPS (kép/másodperc) illetve a színek értékét, így ellenőrizve a fájl méretét és minőségét.


Először készítsd el a képet, majd egyszerűen húzd le az időosztásra és kész az animáció.

Végeredményként, a *VGA* nem támogatja a kockáról kockára szerkesztést, úgyhogy, aki nagyon kényes a minőségre, jobban teszi, ha a *Ulead GIF Animator 4.0*-t választja. Viszont, ha nem vagy ilyen igényes, csak gyorsan szükséged van egy gombra vagy bannerre, akkor a *Visual GIF Animator* tökéletesen megfelel az igényeidnek. **PCF**

Visual GIF Animator
£57.58 (kb. 22 000 Ft)
MatchWare
www.matchware.net
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb, Win 9x/NT/2000
Ha tényleg: PII, 64Mb

Pro és kontra
- ✓ Gyors eredmények
- ✓ Multimédiagyűjtemény
- ✓ Könnyen használható
- ✗ Nincs max fájlméret opció
- ✗ Nincs kockánkénti szerkesztés

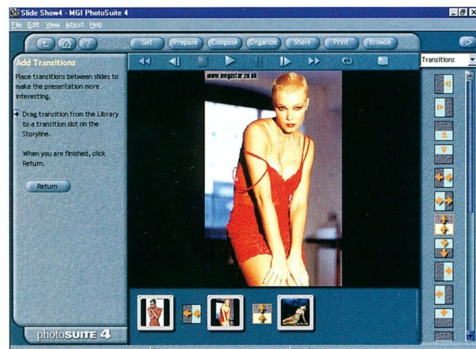
Vélemény
83%

PhotoSuite 4 Platinum Edition

Újabb év, újabb *PhotoSuite*. De vajon megéri fejleszteni nekünk is?

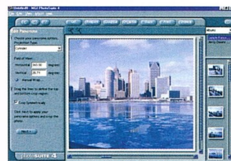
VÉGE A NYÁRNAK, MÁR CSAK A SOK lesülés emléke és a rengeteg fénykép maradt belőle, amit eldugtunk valamelyik albumba és jó darabig elő sem vesszük. De nem kell ennek így történnie. A *PhotoSuite 4* segítségével megoszthatod nyári élményeidet az irigy (vagy unatkozó) netes haverjaiddal.

A legújabb változat szokásos képszerkesztő eszközei rengeteg internetes fejlesztésen estek keresztül. A slideshow igazán remek módja annak, hogy több képet küldjünk a haveroknak. Használhatunk átmeneteket – amik között természetesen megtalálható az eloszlás és elhalványulás – a képek között, sőt az egészhez még MP3 formátumú zenét is adhatunk. Ha e-mailben akarod elküldeni, akkor a fájlhoz egy lejátszóprogram is hozzáfűződik, így a levél címzettje egyből meg tudja nyitni.


Küldj a haveroknak egy képekből, átmenetekből és MP3 zenéből összeállított slideshow-t.

A normális e-mail mellett a *PhotoSuite* támogatja az olyan Webmailt is, mint amilyet például a Hotmail vagy a Yahoo! kínál. Ha szeretnéd a telefonszámlád alacsonyan tartani, akkor beállíthatod az elkészült fájlok maximális méretét.

Az internetes funkcióknak még nincs vége. Állóképek sorozatából készíthetsz interaktív panorámának nevezett animált GIF képet is, amit egy 3D-s alakzatra (például henger vagy gömb) lehet feszíteni, ami aztán pörögheti és foroghat a weboldaladon. Mindezek csak ügyes trükkök lennének, ha nem lehetne más weboldalakra mutató linkeket is belefűzni. Sokkal hatásosabb viszont a *PhotoSuite*-tal készíthető 360°-os panorámakép. Az interaktív panorámában állóképek sorozatát ragaszthatod össze, mondjuk egy város horizontjának több darabját egyetlen körbe, ráadásul a *PhotoSuite*-ban akár 48 különböző képet is összefűzhetsz.


360°-os panorámák hozhatók létre maximum 48 darab kép összeillesztésével.

Hogy még tovább dicsérjük, a *PhotoSuite 4*-ben használhatjuk a professzionális *Adobe Photoshop*-hoz készült plug-ineket, modulokat és megváltoztathatjuk a képek átlátszóságát is. Azonban itt vége is. A *PhotoSuite 4* egy nagyszerű program, de ha különálló rétegekkel vagy pixelekkel szeretnél dolgozni, akkor máshol kell keresgélned. **PCF**

PhotoSuite 4 Platinum Edition £49.99 (kb. 20 000 Ft)
MGI Software
www.mgisoft.com
Ha csak úgy: P166, 32Mb, Win 9x
Ha tényleg: PII-266

Pro és kontra
- ✓ Slideshow e-mailben
- ✓ Animált GIF készítés
- ✓ Interaktív panorámák
- ✓ *Photoshop* plug-int használ
- ✗ Nem olyan jó, mint a többi

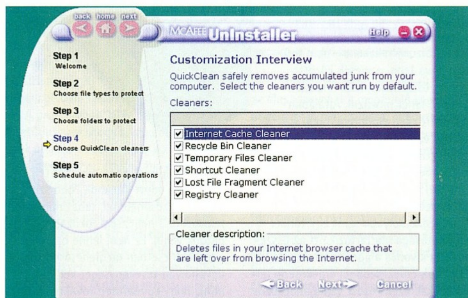
Vélemény
81%

McAfee Uninstaller

Akár még neked is lehet rendes, tiszta merevlemezed...

HA MÉG NINCS OLYAN PROGRAMOD, mint amilyen például a *McAfee Uninstaller*, akkor egyetlen kérdést szeretnénk feltenni neked, mi a fenéért nincs? Egyetlen egérgomb nyomással rengeteg rendezetlen és elpazarolt helyet takaríthatsz meg magadnak, több ezer többszörözött bejegyzést tüntethetsz el a regisztrációs adatbázisból, felgyorsíthatod a gép elindulását és lecsökkentheted a véletlenszerű Windows-összeomlások esélyét, ami aztán a legkönnyebben tönkreteszi az adataidat.

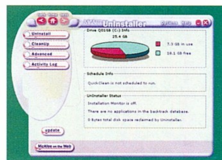
Az *Uninstaller* legfrissebb változata nemcsak biztonságosan és alaposan tünteti el a programokat a gépedről, de amikor először feltelepíted, készít egy pillanatfelvételt a géped állapotáról, majd nagyon okosan végignézi a teljes fájlrendszered, megállapítja, hogy mi mivel van összefüggésben, kapcsolatban. Ezután kapsz egy listát azokról a fájlokról és bejegyzésekről, amik biztonságosan eltávolíthatók a gépedről, mindezt úgy teszi, hogy közben biztonságosan visszaállítható bármi, ha esetleg a dolgok rosszul sülnének el. Bár ezek a funkciók nem éppen a legújabbak, de a program kezelése rettentően egyszerű, teljes hatalmat biztosít az átláthatatlan Windows felett.



Egy okos varázsló segít beállítani, hogy mekkora ellenőrzést szeretnénk a gépünk felett.



Archiválhatjuk, másolhatjuk vagy teljesen eltávolíthatjuk alkalmazásainkat a gépről.



Szerencsére a Microsoft eddig még nem védte le a kördiagramokat.

Az egyetlen új és meglepő funkció, hogy egy gombnyomással teljes alkalmazásokat és minden hozzátartozó DLL és egyéb fájlt, illetve bejegyzést eltávolíthatunk vagy áthelyezhetünk, vagyis gépek között is mozgathatjuk őket. Bár így könnyen megszeghetjük a szerzői jogi törvényeket, de ugyanakkor nagyon hasznos lehet, válasz azok imáira, akik otthon és a munkahelyükön hasonló célra használják a gépüket.

Tesztelése alatt az *Uninstaller* teljesen megbízhatóan működött, nem okozott összeomlást és nem távolított el fontos bejegyzést vagy fájlt. Valójában egyetlen hátránya is az, amit az előnyök között már említettünk, nevezetesen, hogy nagyon könnyen birizgálhatod a rendszert vagy látsz egy képernyőt tele fájlnevekkel és csak a [del] gombot kell megnyomnod. Új PC felhasználók óvatosan bánjanak vele és soha ne kapcsolják ki a backup opciót. PCF

McAfee Uninstaller
9 300 Ft + ÁFA
McAfee (1) 210 4835
www.mcafee.com
Ha csak úgy: P100, 32Mb RAM, 16Mb merevlemezhely, Windows 95/98

Pro és kontra
- ✓ Nagyon hatásos
- ✓ Könnyen kezelhető
- ✓ Bármit eltávolít
- ✗ Semmi újdonság
- ✗ Szerzői jogi problémák

Vélemény
82%

Internet Cleanup

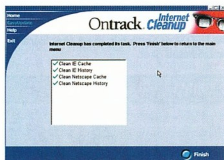
Miután végigsepertél az internet pusztáin, érdemes egy kicsit kitakarítani. Mondjuk ezzel a programmal.

IDŐNKÉNT MINDEN SZÁMÍTÓGÉPNEK szüksége van tavaszi nagytakarításra. Ez alatt nem azt értjük, hogy sikáld le a monitorodról a rászáradt kávécseppeket, a kosz sokkal beljebb leledzik, a merevlemezeden. Sőt, még inkább a webböngésződben.

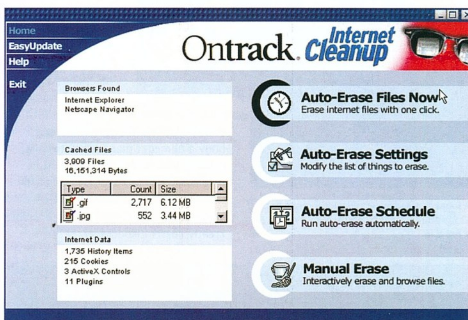
Az *Internet Cleanup*, mint több más segédprogram, azzal a céllal jött létre, hogy a webböngésző által a vincseszteredén tárolt ideiglenes fájlok között rendet tegyen. A weboldalakról származó szövegek és képek mellett a böngészők hajlamosak különböző plug-ineket, előzmény információkat (a meglátogatott oldalakra emlékezve) és cookiekat (jelszavakkal és felhasználónevekkel) tárolni a gépünkön. Ez elég sok. Az egyéb uninstall segédprogramokkal szemben, az *Internet Cleanup* a webbel kapcsolatos fájlokkal kezdi és ott fejezi be a munkáját.

Mindez nem különösebben hasznos, ha nem értesz az internethez. Elvégre minden magára valamit is adó webböngészőben megtalálható az a gomb, amivel kiüríthető a cache könyvtára és könnyen megtalálható az a könyvtár, ahol a többi szemetet tárolják. Ezt a mappát nevezik **Temporary Internet Files**-nak, ami a merevlemez **Windows** mappáján belül található.

De akkor mire jó az *Internet Cleanup*? Nos, egyetlen dologban nagyon gyors, másodpercek alatt üríti ki a cache mappát. Ezeket a dolgokat szelektíven is eltávolíthatjuk, kitörölhetjük az előzményeket, de a cookiekat nem, sőt beállíthatjuk úgy is, hogy a gép indulásakor vagy egy meghatározott időben történjen meg a takarítás. Ha a bűnbánók fajába tartozol, akkor még darabokra is szabdalhatod a cache fájlokat, így senki nem állíthat vissza a lomtáradból gyanús dolgokat.



Az *Auto-Erase*-re kattintva a program eltünteti a böngésző által széthagyott fájlokat.



Az *Internet Cleanup*-ban beállíthatjuk, hogy kényelmes időpontban történjen a takarítás.

A cookiek esetében hasznos lehet, ha látjuk, melyik weboldalról származnak. Igazán elámultunk azon, amit találtunk, mivel olyan oldalak voltak a listán, amiket sosem látogattunk meg. Ezekkel a cookiekkal valószínűleg az internetezési szokásainkat próbálják meg rögzíteni és a következő adandó alkalommal elküldeni az oldalt az üzemeltetőnek. Jó lenne, ha az *Internet Cleanup* képes lenne blokkolni az ilyen típusú kutakodást, de sajnos csak kitörli a cookiet, ami a következő látogatásnál újra felkerül a gépünkre. A megelőzés legtöbbször hasznosabb, mint a gyógyítás, az Ontrack jól tenné, ha a következő verzióba ezt is beépítené. PCF

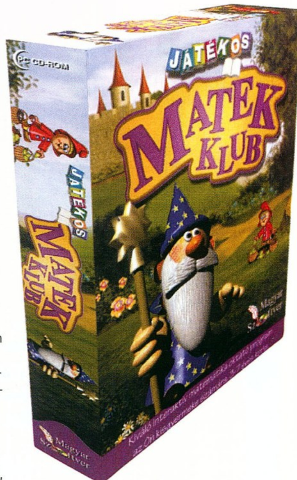
Internet Cleanup
£19.99 (kb. 8 000 Ft)
Ontrack
www.ontrack.com
Ha csak úgy: Pentium, 8Mb, Internet Explorer 4 vagy Navigator 4

Pro és kontra
- ✓ Nagyon gyors
- ✓ Beállítható idő
- ✗ Nem blokkolja a cookiekat
- ✗ Erre a böngésző is képes
- ✗ Ennyi pénzt nem ér

Vélemény
45%

Játékos Matek Klub

Emlékezeted szerint volt már olyan matekórád, ahol mesehősök macerálták a mókusokat? Mert most lesz...



A NYELVOKTATÓ PROGRAMOK MELLETT egyre nagyobb számban találunk matematikai alapokat lerakni vagy megszilárdítani hivatott, 4-7 éveseknek szóló programokat, ezek egyike a *Játékos Matek Klub*, amely egy izraeli fejlesztésű szoftver honosított verziója. A programmal kapcsolatos első meglepetés az volt, hogy kaptunk hozzá kézikönyvet – ez multimédia CD-knél nem divat, de itt minden játékról részletes útmutatót találtunk, külön szülői instrukciókkal, a feladatok matematikai magyarázatával.

A „szakirodalom" gyors átfutása után a telepítés következett, ami újabb emlékezetes momentummal szolgált, a program ugyanis 70Mb-os install mérettel rendelkezik, ami ritka ebben a kategóriában. Sebaj, gondoltuk, a merevlemez-terület manapság nem lehet korlát, legalább gyorsan fut majd a program – bár erre később még visszatérünk.

Az indítás után szokatlanul mozgalmas bevezető animáció fogad, ugráló-éneklő számokkal és egy kék varázslóval az erdő közepén. A dal magyar szövege ugyan minden nyelvi leleményt

Piroska kószál az erdőben, egyszer csak csörög a kosara, mire zavartalanul kiszedi a mobilt...

nélkülözött (amolyan Holló Színház-szerű anti-rímekkel), de legalább tiszta hangú énekessel sikerült rögzíteni a felvételt. Ezután rögtön belevághatunk a játékokba, amelyek négy csoportban, négy mesehős köré felépítve érhetőek el. Az első Piroska, aki a számolás alapjaival ismerteti meg a tanulni vágyót. Vele kezdtük az ismerkedést mi is, itt jött az első sokkoló poén: Piroska kószál az erdőben, egyszer csak csörög a kosara, mire zavartalanul kiszedi a mobilt és megnyugtatja a nagymamit, hogy még szed egy kis virágot, és hamarosan megérkezik hozzá. Sokat változott a világ, mióta utoljára mesekönyvet olvastam, az biztos...

A program során végig jelen van ez a modern mese íz, az első feladat a nagymama telefonján a megfelelő számokat tárcsázni. Siker esetén fel is veszik a telefont, és belehallgathatunk a beszélgetésbe. A herceg felhívásakor például csak rövid brekegést hallottunk, amit a nagymami úgy kommentált, hogy a herceget már megint békává változtatták. Kell azután békákat és madarakat számolni, ugyanezeket fotózni, találunk továbbá kifestőt és szappanbuborék-lövöldözést is a vadász kreatív közreműködésével.

A második nagy pálya a törpéké (plusz Hófehérke), itt a halmazok képzésének gyakorlására szolgáló feladatokat találunk. Stílusosan gyémánt- és aranyrúdpakolással találkozunk, van egy számsorrend kártya és egy piknikkosár összeállítás is.

Ezt követi Aranyhaj és a három medve (akit – lehet, hogy csupán a tárggyal kapcsolatos alulműveltségem bizonyítékaként – nem tudtam hová tenni a mesék között), akikkel összehasonlítási feladványokkal lehet mókázni. Általában számokról kell eldönteni, hogy kisebbek vagy nagyobbak a többinél, mindezt egy házon, az egyik maci számítógépes játékában, szörnyetetéskor (yamm!) és egy gyöngyös dobozt pakolgatva tehetjük meg.

A legkomolyabb szint egy tündér fennhatósága alá tartozik, itt az összeadás és kivonás alapműveleteit gyakorolhatjuk érdekesebbnél érdekesebb feladatokkal. Ezek között van ajándékozós játék, egy keltető (újabb Grimm mesei elem) és egy iskolateremben játszódó pálcikás összeadás-kivonás.

A program végig mozgalmas, a játékok során az egyszerűen felépített 3D-s szereplők folyamatosan mozognak, animálódnak, élnek. A szinkronra sem lehet panasz, ismert színészek vettek részt a honosításban, ami valóban átlag feletti eredménnyel sikerült.

Mindezek eddig elég meggyőzőek lennének, de van egy-két kellemetlen apróság, ami lerontatja az élményt. Az egyik, hogy a nagyméretű telepítés ellenére a program állandóan visszanyúl a CD-re a hangok lejátszásához, így még egy PIII500-as gépen is akadozgat a futás.

A másik a feladatok hossza. A legtöbb állomáson egy folyamatosan megtelő korong jelzi, hogy mennyit teljesítettünk az adott játékból. Több szint is a rendelkezésünkre áll, tehát minden feladatból 3 nehézségi fokozatot játszhatunk végig. Ez nem lenne baj, de a legtöbb esetben meglehetősen sok ugyanolyan tevékenységet kell elvégeznünk, hogy egy szinten továbbléphessünk. Ez persze meghosszabbítja a játék életidejét, de azon az áron, hogy a feladatok végére mindegyik unalmas lesz, és már csak arra várunk, hogy az a vacak korong megteljen, és mehessünk már tovább.

A feladatok során végig korlátoz minket az a tény, hogy a számtartomány, amelyben mozgunk, 0-10-ig terjed. Ez szintén nem lenne probléma, de nagyon leszűkíti azt a korosztályt, akinek a feladatok érdekes kihívást jelenthetnek.

Az összkép mindezzel együtt pozitív, színvonalas és kellemes program a *Játékos Matek Klub*, a néhány mesebeli furcsaság és kisebb hibák ellenére. Közvetlenül az iskola előtt vagy első osztályosoknak szórakoztató és hasznos játék lehet. **PCF**



A legendás szám-tánckar első része már itt ugrabugrál, rövidesen követi a 4-5-6 és a 7-8-9 is.



Telnek a dolgos hétköznapok Hófehérke és a törpék kunyhója körül.



Az erdei iskolát vezető jótündér pálcájával tart rendet a teremben.



Az UFO-k visszatértek, most akár lilára is mázolhatod őket.

Játékos Matek Klub	Pro és kontra	Vélemény
5 990 Ft	✓ Minden mozog és él	**82%**
Automex Kft. (1) 461 5750	✓ Sokféle feladat	
www.automex.hu	✓ Kiváló szinkron	
Ha csak úgy: P166, 32Mb, Win95/98	✗ Akadozó futás	
Ha tényleg: PII300, 8x CD	✗ Unalmassá váló feladatok	

Süni Suli – A muzsika világa

Neoprimitív grafikával törtetünk a zeneakadémia felé.

A MUZSIKA VILÁGA ZENEOKTATÓ program 5-8 évesek számára, amely a bevezető ígérete szerint a végigtanulás után a zenetudomány minden fontos információjával ellátja majd a felhasználót. Bár az ilyen beharangozó vetekszik a rosszabb TV Shop szövegekkel, lelkesen belevágtunk a dolgok közepébe.

A program nem igényelt telepítést, kiváló sebességgel fut CD-ről. A kezdeti rövid bevezetőben találkozhatunk a program szereplőivel, akik zenei ismereteink elmélyítésére vállalkoztak. Legtöbbször Sünivel dolgozunk majd együtt, de baráti köre is részt vesz a mókában, például Laszti, Tik-Tak és Tütü...

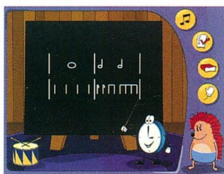
A programban 10 fejezeten kell keresztüljutnunk, hogy a végén bátran vegyük át a meglepetés díjat. Az első rész inkább csak bevezetés, utána kezdődhet a komoly munka. Elsőként a hangokat kell csoportosítani hangerő szerint, megtanulva a megfelelő zenei kifejezéseket (forte, piano stb.) és ezek használatos rövidítéseit. Hogy erre egy ötévesnek mi szüksége van, azt fel nem foghatom, de legyen. Legalább megtanulja a p


A kép láttán mindenkiben azonnal feltámadhat az érzés, hogy egy szabad félórájában rajzol legalább ugyanilyet – de azt szigorúan az íróasztalfióknak.

után egy perccel magunknak kell az olasz szavakat a megfelelő képek alá begépelni jó helyesírással, megint kényszerképzeteim támadtak arról, hogy egy hatéves, aki boldogan írja le szeptember végén azt, hogy mama, mikor fogja hibátlanul betűzni az andante szót.

Kissé megszédülve az eddig 20 perce futó program nyújtotta információmennyiségtől, továbblépve a konzervatórium felé vezető ösvényen, rátérhetünk a hangokra is. Először csak a magas és mély hangokat kell elkülönítenünk

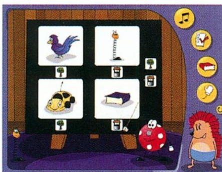
Egy hatéves, aki boldogan írja le szeptember végén azt, hogy mama, mikor fogja hibátlanul betűzni az andante szót...

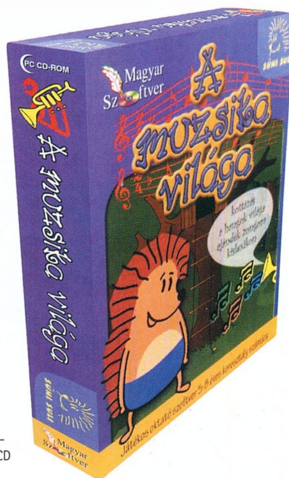

A ritmusok világába Tik-Tak vezet be, egy dob aktív közreműködésével.

és f betűket, merthogy több feladatban is gépelni kell. A második lecke az ütemekkel foglalkozik, ahol is az egy ütemet kiadó felekkel, negyedekkel és nyolcadokkal ismerkedhetünk meg, szigorúan négynegyedes környezetben. Ezután továbbléphetünk, a kottában keverve szerepelnek majd a dobolt ritmusok. Itt már a kapcsolódó feladatok is összetettebbek, dobolás után kell beírnunk az ütem hiányzó elemeit vagy nevekkel párosítani őket. Ezzel már elég jól elszórakoztunk, de ismét csak felmerült, hogy egy 5-6 éves gyermek vajon hogyan birkózik meg egy ilyen feladattal.

Következő fejezetként a gyors és lassú fogalmával ismerkedhetünk meg, a program két perc alatt elmeséli, hogy a csiga az lento, a medve már andante, a kutya allegro, az egér pedig vivace. Ez mind szép és közérthető, de mikor ez több feladatban, majd rövid bújócskával meg kell keresnünk a kottafejeket, azaz a skála CDEFGAHc hangjait. A hozzám hasonlóan némi jóindulattal is botfülűek most érezhetik a vég közeledtét, merthogy itt is lesznek feladatok. Az elején nagyon szelíd a dolog, elég a kottában elfoglalt hely alapján megnevezni az egyes hangokat. Itt megint volt egy bibi, mert persze ismét gépelni kell. Ezen már túltettem volna magam, de számít az is, hogy nagy- vagy kisbetűkkel írok, merthogy a magas c az kisbetű, tehát a program csak a SHIFT + megfelelő billentyűvel beírt zenei hangokat fogadja el. Viszont erre nem hívják fel a figyelmet a programban, megint csak elfeledve, ki is a tulajdonképpeni célcsoport.

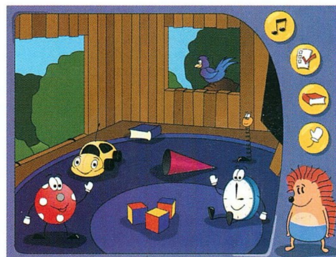
A hangok felismerése még tovább bonyolódik, mikor egy dallam egy-egy


A magas és mély hangokat valamilyen misztikus okra visszavezethetően egy piros pöttyös labda mutatja be.



hiányzó hangját kell beírni a kottába. Már éppen sikerélményem volt, mert elsőre megoldottam a dolgot, azután jött a meglepi: hallod a dallamot, kottázd le az egészet úgy, hogy csak a legelső és a legutolsó hang van megadva. Elszántan nekiindulva én lepődtem meg a legjobban, hogy ez is sikerült a második kísérletre (még visszatér a saját hallásomba vetett hitem). Mindenesetre meglehetősen erősnek érzem a feladatot egy kisebb, 5-6 éves gyermeknek. Különösen igaz ez azért, mert nincsenek fokozatok. Az első feladatban mondjuk a 15 hangból 4 hiányzik, a másodikban 13. Furcsa. Megjegyzendő, hogy mikor idáig jutottam, még csak 30 perc telt el a CD első elindítása óta.

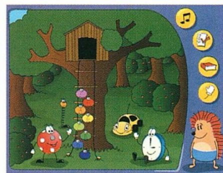
Most már csak a végkifejlet van hátra, amikor a ritmus és a dallam találkozik, azaz összeáll a különböző hosszúságú hangokat tartalmazó kotta. Itt kottákban kell megtalálni a hibákat a visszajátszott dallam alapján, az egyes hangjegyek alá írni a megfelelő betűt és a kottákat megfelelő sorrendben összerakni. Ennek végeztével a zongora billentyűit ismerhetjük meg, a skála hangjaival együtt.


A fényűzően bútorozott erdei kúriában várnak tüskéshátú mentorunk barátai.

A végén pedig hangokat kell visszajátszanunk a zongorán egy kottarészlet alapján. És itt jön a megérdemelt meglepetés, amit nem fogunk elárulni...

A program alig 60 perc alatt véget ért, és ez nem túl hosszú élettartam egy ilyen árú CD esetében. Ráadásul a grafika – mint ahogy azt a mellékelt képek is demonstrálhatják – igen egyszerű. Érdekességként még annyit, hogy a használt technika olyannyira jellegzetes, hogy belemásztam egy kicsit a programba, és kiderült, hogy szinte egy darab 20Mb-os Macromedia Flash állományról van szó – ez viszont jó lehetőséget teremthet arra, hogy a program a későbbiekben webre is felkerülhessen.

Érdekes kísérlet a *Süni Suli* ezen darabja, viszont nagyon rövid, és a célkorosztályt sem sikerült megfelelően kiválasztani, nem beszélve az irreálisan magas megadott gépigényről. A grafika gyatra, a szereplők szinkronja pedig a lelkes amatőrök báját sugározza. Mindezzel együtt meglepő, de a dolog nem olyan rossz. Amíg tart, addig szórakoztató, és segíthet a zenei alapok lerakásában vagy felelevenítésében is. **PCF**


A kottafejek úgy ülnek a létrán, mintha csak egy kottában foglalnának helyet – rendkívüli képi lelemény.

Süni Suli – A muzsika világa 3 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Automex Kft. (1) 461 5750 www.automex.hu **Ha csak úgy:** PII300, 64Mb, 24x CD **Ha tényleg:** PIII500, 32x CD	✓ Bemutatja az alapokat ✓ Valamiért szórakoztató ✗ Nem 5-8 éveseknek ✗ Bóbita grafika ✗ Alig 60 perc	63%

Zöld Ödön a Földgömbön

Ha szeretnéd egymást követő mentális csapásokkal csontfehérre hipózni az agyad, ezt ne hagyd ki...

A Zöld Ödön a Földgömbön teljes inkognitóban érkezett, a CD dobozán csak a gépigény volt feltüntetve, így azután nem tudtuk, mire is számítsunk – erre azonban nem voltunk felkészülve. Egyszerűen nem lehettünk.

A CD-n olvasható tájékoztatóból kiderül, hogy ez tulajdonképpen egy felsősöknek szóló játékos történelmi oktató kaland. Lássuk. A telepítés után elénekelt introval nyit a program, amely már heves reakciót váltott ki többekből – csendesen osontak ki a szobából, a művésznőre és a hallgatóság türelmesebb tagjaira bízva az első együtt töltendő perceket. Ha ezt túléltük (a szám szövege is egyszerűen elsöprő, újra csak sajnálni tudom, hogy hangmintákat nem tudtunk belenyomni a lapba), előkerülnek a program főszereplői. Egyik szimpatikusabb, mint a másik: egy véresszájú természetbarát, azaz Zöld Ödön, továbbá a szomszédja, a semmivel sem kevésbé degenerált Beton Egon, aki személyesen vágna ki minden fát, ha lehetne belőlük atomreaktort építeni. Van még egy állandó szereplő, egy torzas borz (avagy borzas torz), akinek borzasztó nevével hátborzongató szójátékokat hallhatunk



Történelemóra: az emberek 8000 éve olyan ruhákban dolgoztak a mezőn, mint ma – és ugyanolyan kapával.

a program borzalmasan jól sikerült első öt percében. Még itt érdemes kiemelni a félelmetes szinkronhangokat, amelyek egészen egyedi hangulatot kölcsönöznek a programnak. Teljesen Besenyő-család utánérzés szinte minden párbeszéd: a szövegek is sokszor súrolják az abszurd határát, de a szereplők hangja egyszerűen szenzációsan adja vissza a hangulatot – bár nem hiszem, hogy ez szándékos volt.

Miután ez a szeretnivaló trió bájosan civódott egy sort, le kell mennünk a pincébe, ahol a kalandok kezdetüket vehetik, merthogy itt pihen Egon nagyapjának, Edmund bácsinak valami rég elfeledett találmánya. Út közben érdemes megállni a lifttel a „Ne nyomd meg ezt a gombot" szintnél is, ahol kis felderítés után egy ismerős kalapot viselő, ostort szorongató csontvázat találhatunk, akire rákattintva felcsendül egy jellegzetes melódia...

Miután így adtunk a humornak is, vissza a történet fő vonalához: némi kulcsvadászat után kiderül, egy időgépet talált a csapat. Nekiindulhatunk tehát (sajnos a borz nélkül, mert kevés az ülőhely) a múlt felderítésének. Az első bal-



A lexikon talán a program leghasználhatóbbra sikerült része.

Név:
PCF
...és amit még fontosnak tartasz magadról leírni:
Hajad színe:
Szemed színe:
Más arcképet szeretnék!
Írd be az "Időútlevél" megfelelő helyére a neved és amit még fontosnak tartasz magadról! Kattints a fenti gombokra, ha más arcképet, vagy szem-, illetve hajszínt szeretnél választani!
Kész vagyok, gyerünk tovább!

Belépéskor ezt a mókás útlevelet kell kitölteni, amellyel később visszatérhetünk az elmentett álláshoz.

eset i. e. 6000-be vezet, ahol a mezőn egybeszabott kék ruhában, zöld kezeslábasban kapálgató emberekkel találkozunk – mintha csak a szomszéd falu lenne, de tegnap, nem 8000 évvel ezelőtt. Mindegy, a pánik hatására Egonunk előkapja a mobilt (úgy látszik, ez egyre több gyerek CD-be épül be motívumként) és hazatelefonál a borznak, hogy gáz van. A térerőt még véletlenül sem befolyásolta az időutazás, mint azt a főszereplők is találóan megjegyezték. Utána elbeszélgethetünk egy helyi földművessel is, aki még többé-kevésbé normális, és szerencse, hogy ismeri a jövőből érkezettek nyelvét is. Itt jön a burkolt oktatás, mert a beszélgetések alatt sok új ismeretet szerezhetünk az éppen aktuális kor emberének hétköznapjairól. Az elmélet valóban nem lenne rossz, hiszen nem a száraz dátumokkal, hanem az életmóddal kapcsolatos érdekességekkel igyekszik közelebb hozni a történelmet a tanulni vágyókhoz a program. Folytatva utunkat újabb földművesek következnek, itt volt egy kedvencünk is, aki bármelyik kocsma bentlakó vendégének elmenne, egyszerűen leírhatatlan volt a hanghordozása. A feladat továbbra is ez marad: átsétálsz egy képernyőn, rákattintasz az ott álló emberre, majd továbbsétálsz a következő képernyőre. Csak az jelent némi változatosságot, hogy egy-egy játék is szerepel az egyes korszakokban. Van jól ismert memória és puzzle, de ennél izgalmasabb dolgok is, mint például a folyóból vett vízminta élőlényeinek elemzése.

A dolog még ezekkel az időnkénti interaktív részekkel sem túl izgalmas hosszú távon, mert csak megyünk és hallgatunk, míg össze nem jön annyi Gógyi (ezt kell gyűjteni a programban a sok felvilágosító párbeszéddel), hogy



Beton Egon Hirosima romjai felett beszél nekünk arról, milyen csodákra is képes az atomenergia...

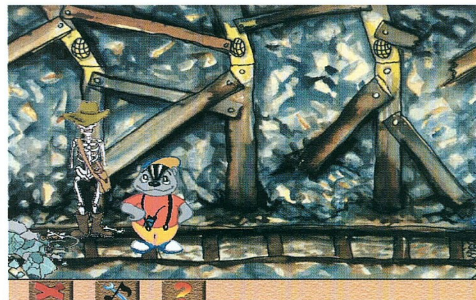
továbbutazzunk egy következő korba. Ami még furcsa, hogy a párbeszédek sok helyen igen szélsőséges véleményeket hordoznak, amivel egy kisebb gyermek talán még nem száll vitába. Zöld Ödön például teljesen kiborul, hogy egy katedrális építéséhez ki kellett vágni fákat is, és ezzel már a XIII. században halálra ítélték az emberiség oxigénkészletét. Az sem kispályás, mikor Beton Egon Hirosima romjai felett tart előadást az atomenergia jótéteményeiről...

A programnak fontos része még egy lexikon is, amely a meglátogatott korokról tartalmaz bőséges mennyiségű szöveget és képet, jól összeállított hiperhivatkozásokkal. Van ezen kívül egy kronológiai mutató, ennek segítségével megnézhetjük, mi történt a világ más pontjain az adott időszakban. Ezek a funkciók kifejezetten kellemesen használhatók és eredeti képeket, tárgyakról készült fotókat is tartalmaznak.

Bármennyi információt igyekeztem is átadni a kalandról, magát a hangulatot így írásban nem lehet. Ez a program olyan, hogy ha valaki hullafáradtan elindítja, kinjában órákat röhöghet előtte. Mint a klasszikus Uhrin Benedek szindróma: ez már olyan rossz, hogy jó.

PCF

Mint a klasszikus Uhrin Benedek szindróma: ez már olyan rossz, hogy jó.



A jó öreg Jones hogy lefogyott mostanában...

Zöld Ödön a Földgömbön
4 990 Ft
Profi-Média Kft. (79) 523 340
www.profi-media.hu
Ha csak úgy: P90, 16Mb, Win95
Ha tényleg: P166

Pro és kontra
✓ Lexikon részek
✓ Abszurd hangulat
✗ Hajmeresztő párbeszédek
✗ Alig van interaktivitás
✗ Grafika és hang

Vélemény
38%

Manó Matek 3

A nagyobbak is befizethetnek egy körre a matematikaoktatás sebesen száguldó hullámvasútján...

A Manó Matek 3 azért viseli pont ezt a címet – amellett, hogy a sorozat harmadik darabja –, mert a 3. osztályosoknak nyújt szórakoztató tanulási lehetőséget. Alapvetően játékgyűjteményről van szó, amelyben a sokak számára már biztosan ismert kislány, a szöszke Zizi és egy bölcs bagoly társaságában mélyíthetjük el ismereteinket az ezres számkörben.

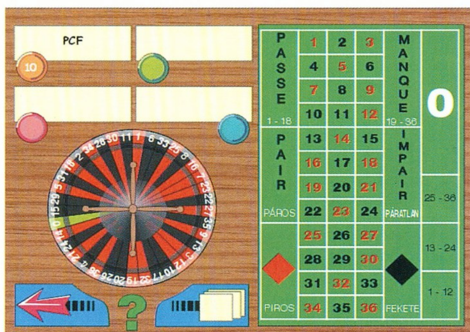
A telepítés nem volt minden problémától mentes (nem akart installációs könyvtárat felajánlani a program, a beírtat pedig nem fogadta el), de legyőztük ezt az első akadályt, és rövid bevezető után talpig álltunk a főmenüben. Innen öt nagy feladatcsoport felé vezethet tovább az út, az első csak számolás, az egyes értékek használata az ezres számkörben, de találunk itt összeadást, kivonást, szorzást, osztást, mértékegység-átváltást és hasonlókat. Amiben ez a program is – akárcsak a *Manó* sorozat számos epizódja – nagyon erős, az a játékok száma és sokszínűsége, érdekessége. Minden témához 10-20 egyedi játék tartozik, amelyek mögött ugyan sokszor hasonló feladat végrehajtása áll, de annyi eltérés azért van köztük – ötletben, grafikában –, hogy ne váljon unalmassá a gyermekek számára.

Sok olyan példát is találtunk, amely kellemesen „életszagú" volt, így a gyermekek képet kaphatnak arról is, hogyan tudják frissen szerzett ismereteiket hétköznapi feladatok megoldására felhasználni. A sikeres példamegoldással pedig zsetonokat kapunk, amelyeket a program kaszinójának rulettjén használhatunk fel.


Gyerekek, ezt ne próbáljátok ki otthon!

A megnyerő összhatásra csupán néhány apróság vetett árnyékot, az első ezek közül egy hibaüzenet sorozatos megjelenése volt. Sosem jó jel, ha ilyen angol nyelvű ablakok rontanak szegény felhasználóra... A másik a feladatok útmutatásának megfogalmazása, amely nem mindenhol volt tiszta és egyértelmű. Kellő átgondolás után – különösen szülői segítséggel – valóban rájöhet egy harmadikos, hogy mit is kellene csinálnia, de nem ártott volna egyszerűbb magyarázattal kísérni a feladványokat.

A *Játékos Matek Klubbal* összehasonlítva (ha már ennyire adja magát a párhuzam) itt egy kicsit másról van szó. Az sokkal színesebb, játékosabb, de kevesebb feladatot találunk, itt a körítés inkább egyszerű, de a feladványok terén erre tenném a voksot: ügyesen összeállított, sokszínű játékok. PCF



Már kisgyermekkorban el kell ültetni a szerencsejátékok szeretetének magvait...

Manó Matek 3	Pro és kontra	Vélemény
4 800 Ft	✓ Sok feladat	**83%**
Profi-Média Kft. (79) 523 340	✓ Jó ötletek	
www.profi-media.hu	✗ Kedves grafika	
Ha csak úgy: P90, 16Mb, Win95	✗ Telepítési és futási gondok	
Ha tényleg: P166	✗ Néhol nehezen érthető	

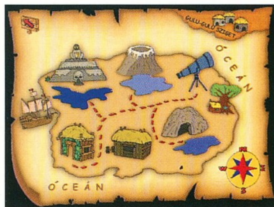
Játszóház 3: A lakatlan sziget rejtelmei

Három nehézségi fokon, kilenc helyszínen egyenként hat játék, az hány játék?



Az oktatóprogram fogalom keretéibe éppen csak belepasszírozható *A lakatlan sziget rejtelmei* legalább ilyen joggal tartozhatna a játékprogramok közé is – bár ott kissé idejétmúlt grafikájával talán kevesebb sikert aratna. Mindenesetre a *Játszóház* sorozat harmadik epizódja nem foglalkozik kimondott tanítással sem a matek vagy magyar, sem a történelem vagy biológia területén: egyszerűen játszani kell vele. Mielőtt valaki felhorkanna, hogy akkor hol itt az oktatás, érdemes alaposabban szemügyre venni magukat a játékokat.

A program – ez sem igényel telepítést, ami a legtöbb felhasználónál, így nálunk is plusz pont – indítását követően meglehetősen fahangú narrátor vezet be a történetbe, merthogy jelzés szintjén ugyan, de ilyen is van. Dr. Sáska, a szimpatikus névre keresztelt tudós időgépével balesetet szenvedett és 1873-ba került. Külön szerencsétlenség, hogy egy lakatlan szigeten zuhant le a szánkó és egy NDK szobaventillátor



Ezen a kissé minimalista térképen válogathatunk a helyszínek között, de a Gulu-Gulu szigetre nem ruccanhatunk át...

keresztezésére emlékeztető időutazó szerkezet. A gép összetört, alkatrészei szétszóródtak a szigeten. Ráérős professzorunk nem esett pánikba, épített kunyhót, kilátót és mindenféle egyéb helyi nevezetességet (persze esze ágában sem volt elhúzni innen: napfény, homok, tengerpart – majd a frászt megy vissza az egyetemi tanszékére). Mindazonáltal feltámadhatott benne valami honvágy-féle, mert a ki tudja, honnan odakerült lovak és birkák társaságára ránunva, nekifogott összegyűjteni az elveszett alkatrészeket (miután teljesen komfortosította a szigetet). Itt jön a játékos a képbe, akinek segítenie kell a profnak a keresgélésben. Hogy hogyan, az nem derül ki, de a lényeg, hogy meg kell oldani a szigeten található összes rejtvényt, és akkor majd valamitől nagyon jó lesz. Ha valaki szerint ez erősen sántít és kb. annyira fantáziadús, mint egy egészben öntött betontömb, azzal azt hiszem, osztozunk némi lelki közösségen.



Látható, hogy professzorunk teljesen ideiglenesen rendezkedett be, és amint lehet, elhagyná a szigetet. Viszont akkor elviszi a kardhalat is.

Fontos, hogy koncentráljunk a feladatokra. Elsőként a nehézségi fokot kell kiválasztanunk, ez a készítők ajánlása szerint legyen a könnyű a 9-11 évesek, a közepes a 12-13 évesek és a nehéz a 14-15 évesek számára. Kipróbáltuk több fokozaton is a feladványokat, hát, lesz egy-két kemény dió...

A döntés után keressük meg a rejtvényeket – különböző helyszíneken találjuk, szám szerint kilencen. Az egyes csomópontok az ősi templom, a barlang, Dr. Sáska kunyhója, ilyesmik. Ezekre lépve kell megkeresnünk az adott terület rejtvényeit, amelyek azzal árulják el magukat, hogy a tárgyak fölé mozgatva az egérkurzort, a feladványt rejtő objektum színt változtat. A dolog minden logikát nélkülöz, de elég egyértelműen kezelhető és könnyen megtalálhatjuk a keresett feladatokat. Ha eljutottunk az egyik rejtvényhez, a rendelkezésre álló idő alatt kell előállnunk a jó megoldással. Sajnos több helyen is azonnal megindul a visszaszámlálás, pedig még a feladat leírásának elolvasásába sem vágtunk bele, de kellő rutinnal ezeket meg lehet szokni. A program erőssége mindenképp a feladatok sokszínűsége. Vannak ugyan ismerős logikai feladványok, mint a kakukktojás vagy a számsorozatok kiegészítése, de egészen ritkán látott dolgokkal is találkozhatunk. Néhány játék a reflexeket teszi próbára, de túlnyomó többségben vannak a matematikai, logikai feladatok. Az idő mindenhol elég szűkös, még a kezdő fokozaton is. Egy számsorozatos tesztkérdéshez például ritkán ad több időt a program, mint 40-50 másodpercet – ez azért stresszes lehet egy tízévesnek. A három nehézségi szint nemcsak a rendelkezésre álló idő nagyságában mutatkozik meg, sokszor a feladatok maguk is nehezebbek, így tényleg van értelme több szinten is végigvinni a programot. Az általános alapelv a hibákkal kapcsolatban az, hogy minden feladat végrehajtására három lehetőségünk van. Ha kifutunk az időből vagy hibásan válaszolunk, egy ezekből ugrik, ha pedig mindhárom elfogyott, a gép megadja a megoldást – így viszont nem kapunk

Elég ügyetlenül csomagolt logikai játékgyűjtemény, de inkább ilyennel játsszunk, mint a lövöldözősökkel.

érte pontot, pedig annak gyűjtésére megy ki az egész móka.

Ha az összes feladat végére értünk, akár úgy, hogy magunk fejtettük meg őket, akár úgy, hogy a lehetőségeink fogytak el, egy kvízsorozat 14 kérdésével tovább növelhetjük begyűjtött pontjainkat. A történet véget ér, a professzor újraépített masinájával tovább folytatja kalandjait.

Jól látható, hogy a program egy elég ügyetlenül csomagolt logikai játékgyűjtemény, meglehetősen nehéz, kihívást jelentő feladatokkal. A lelkem mélyén lakozó pedagógus azt mondatja velem, sokkal inkább ilyennel játsszon valaki éjszakába nyúlóan, mint valami agyatlan lövöldözéssel (persze azért az is kell, ide azt a rakétavetőt!!), de *A lakatlan sziget* rejtelmeinek kivitele bizony kissé idejétmúlt. A rajzok ugyan nem rosszak, de nem is igazán szépek és meglehetősen élettelenek. A magyar szinkron is eléggé döglött, de hallottunk már ennél rosszabbat is. A feladványok jók és hosszabb időre leköthetnek valakit, de csak akkor, ha a közepes megjelenés és sótlan történet nem veszi el a kedvét már az első lépések megtételénél. PCF



Egy lakatlan sziget sem lenne teljes ősi templomromok nélkül – ennek a homlokzatán kígyók huncutkodnak.

Játszóház 3: A lakatlan sziget rejtelmei 5 990 Ft

Automex Kft. (1) 461 5750
www.automex.hu

Ha csak úgy: P233, 32Mb, Win95
Ha tényleg: 64Mb

Pro és kontra

- ✓ Jó feladványok
- ✓ Hosszú ideig játszható
- ✗ Nem túl látványos
- ✗ 9-12 éveseknek nehéz
- ✗ Döglött alaptörténet

Vélemény

73%

Varázslatos történelmi nyomozás

Újabb történelmes-időutazós program, de ez kiválóan sikerült...

AZT, HOGY A TÖRTÉNELEM VIRTUÁLIS időutazáson keresztüli tanítása milyen színes, igényes és jól használható lehet, kiválóan igazolja a Panem kiadásában megjelenő új DK Multimedia program, a *Varázslatos történelmi nyomozás*.

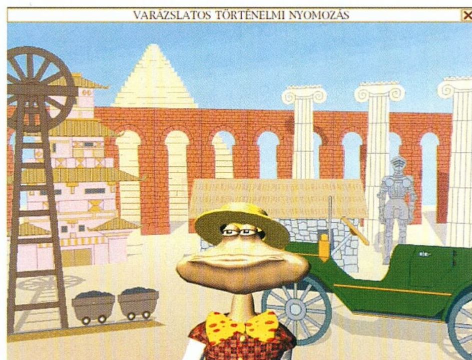
Már a program intrója is magával ragadó, itt ismerkedhetünk meg széles szájú idegenvezetőnkkel, aki állandóan jön-megy, tesz-vesz és nyüzsög a programban, gondoskodva a folyamatos mozgalmasságról.

Ezek után belevághatunk magába a küldetésbe. A kerettörténetet itt is inkább csak ráerőszakolták a különböző történelmi korok közötti utazásra, de ezen könnyen túltehetjük magunkat. Feladatunk az lesz, hogy az egyes korszakokat felkeressük, ott információkat gyűjtsünk és menet közben összeállítsuk az elveszett professzor jegyzeteit. Az egyes színhelyek ötletesen animált térképek, ahol a fontos jellemzőkre kattintva találjuk a rövid információs paneleket. Mindenről hosszabb-rövidebb leírás áll rendelkezésünkre, képpel illusztrálva. A témákhoz kérdések tartoznak, ezekre helyesen válaszolva az időutazást megörökítő matricagyűjteménybe újabb és újabb képeket, fényképeket ragaszthatunk be. A fotó nagyon jól ki van találva, mert a játék kezdetekor össze kell állítanunk egy arcot, amellyel indulni szeretnénk, és a későbbiekben ez szerepel majd a nevezetességekkel lefényképezve. Maguk a kérdések viszont meglehetősen egyszerűek és szorosan kapcsolódnak ahhoz a 4-5 mondathoz, ami az adott témáról olvasható volt, tehát a nagyobbaknak nem jelentenek majd igazi kihívást.

Ha az összes időszakot bebarangoltuk és a hiányzó jegyzetdarabok megkerültek, győztünk. Viszont a program ennél azért többet kínál. Vannak játékok, ahol a különböző korok és országok jellegzetességeit kell felismernünk, továbbá akad egy kincskereső kvíz is. Ez utóbbi lényege, hogy különböző kérdésekre kell válaszolnunk, és minden jó megoldásért egy búvár közelebb úszhat a tengerfenéken rejtőző kincsesládához. Hibás válasz esetén visszafelé úszik, egyre távolabb kerülve – a cél természetesen az, hogy a helyes megfejtéssel eljuttassuk a búvárt az aranyhoz.

A játékok mellett lexikon formában is rendelkezésünkre áll az összes időutazással bejárható téma, ahol kulcsszavakra végezhetünk keresést.

Mindez kiváló, igényes grafikával, jó fordítással és kellő figyelemmel összeállított szinkronnal párosul, igazi élményt jelentve. Ötletes, kisebbeknek hasznos és látványos – egyszóval meggyőző. PCF



Ki tudna ellenállni egy ilyen sármos idegenvezetőnek?

Varázslatos történelmi nyomozás 6 900 Ft	Pro és kontra	Vélemény
Panem Kiadó (1) 320 8203 www.panem.hu **Ha csak úgy:** 486 DX2, 12Mb **Ha tényleg:** P100, 16Mb	✓ Hangulatos ✓ Igényes grafika ✓ Számos korszak ✓ Ötletes játékok ✗ 640x480, 256 szín	86%



Játék

A Hasbro Magyarország Kft. és a PC Format magazin közös játékával megnyerheted a Hasbro új interaktív játékainak egyikét!

Poo-Chi szeméről mindig tudod, ha szomorú, ha boldog, ha álmos, vagy azt akarja kifejezni, hogy szeret Téged. Kacsingat, ugat, énekel, horkol és képes más Poo-Chi kutyákkal is beszélgetni. Érzékeli a fényt, a hangot és az érintést.
Enni kér ha éhes, mozgatja fejét, fülét, lábát és a száját, miközben barátságosan csóválja a farkát. Áll, ül, alszik és táncol a tappancsain.

A Star Wars rajongók figyelem! Itt az interaktív Yoda mester!
Több mint 450 szót és kifejezést tud angolul. Beszéd közben szája, szemei és fülei élethűen mozognak. Útmutatásai segítenek a mellékelt lézerkard használatában.

1. Mi a neve a Hasbro első interaktív játékának?
2. Hány élő Sith lovag alkotja a Rendet?

A helyes válaszokat beküldők között 2 db interaktív Yodát és 4 db Poo Chi-t sorsolunk ki. Megfejtésedet december 15-ig küldd el szerkesztőségünk címére: 1306 Budapest 35, Pf.:141.





CD-Depo

CD-Rom rendelés kényelmesen és gyorsan

Üdvözlünk a CD-Depoban! Nézz csak körül a programok közt – itt mindent megtalálsz, amire csak szükséged lehet, ráadásul a lehető legkedvezőbb áron! Miért fáradnál személyesen, ha a CD-Depo kívánságodra házhoz szállít? Jó vásárlást és kellemes szórakozást kívánunk!



Lang Kurzus



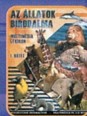
Manó Matek



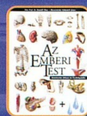
3D Lakástervezés



Cyberpakk 5



Az állatok birodalma



Az emberi test



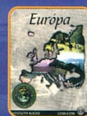
Zak's wordgames



Világatlasz



Ismerd meg...



Európa

Sorszám	Termék neve	Ára	PCF értékelés
1	Szabadítsd ki a kisoroszlánt	5.690 Ft	81%
2	Kémia Kalauz 2.	5.690 Ft	93%
3	Fantasztikus Matekváros	5.690 Ft	78%
4	Elveszett szavak nyomában	5.690 Ft	87%
5	Tomi és az álomcsapda	5.690 Ft	90%
6	A család kedvencei – Kutyák	3.790 Ft	
7	Budapest Kalauz	6.640 Ft	92%
8	A II. Világháború története	4.740 Ft	74%
9	Grand Collection 1	1.790 Ft	
10	Grand Collection 2	1.790 Ft	
11	Grand Collection 3	1.790 Ft	
12	Best of 2000	1.790 Ft	
13	Bestof 1999	1.790 Ft	
14	MANÓ Matek 1	5.500 Ft	
15	MANÓ Matek 2	5.500 Ft	
16	MANÓ Élővilág	5.500 Ft	
17	Manó Muzsika1	5.500 Ft	
18	Rayman matek és olvasás	5.690 Ft	67%
19	Az ásványok világa	5.690 Ft	
20	A Multimédia világa	5.690 Ft	
21	Internet-iskola	3.790 Ft	
22	Kézi lőfegyverek	2.660 Ft	
23	Utazás a csillagok között	4.740 Ft	
24	WEB grafikák	2.660 Ft	
25	Autó 2000	3.700 Ft	86%
26	A görög mitológia	6.640 Ft	63%
27	Az emberi test	5.690 Ft	
28	Tolnai Világlexikona	4.740 Ft	74%
29	Ismerd meg Önmagad!	5.600 Ft	
30	Út a sakkhoz	4.740 Ft	
31	Szexlexikon	4.740 Ft	
32	Angel's Babes 3.	1.790 Ft	
33	Seregszemle	2.460 Ft	
34	DCCD 15	1.490 Ft	
35	Klikk&Play	4.740 Ft	
36	Dél-Amerika	5.690 Ft	89%
37	Afrika	5.690 Ft	
38	Európa	5.690 Ft	92%
39	Antik irodalom	5.690 Ft	
40	Pannonia	4.740 Ft	63%
41	Utazás a Naprendszerben 2	5.320 Ft	93%
42	Easy video 1	1.890 Ft	
43	Easy video 2	1.890 Ft	
44	Easy video 3	1.890 Ft	
45	Easy video 4	1.890 Ft	
46	Easy video 5	1.890 Ft	
47	Kínai falatok	4.740 Ft	93%
48	Egészséges táplálkozás	5.690 Ft	
49	Szuperagy	5.690 Ft	86%
50	Ablak Zsiráf	4.740 Ft	64%
51	Cyberpakk 3	7.590 Ft	
52	Cyberpakk 4	7.590 Ft	
53	Cyberpakk 5	7.590 Ft	
54	Theocracy	5.690 Ft	
55	Lang master kurzus kezdő	4.740 Ft	
56	középhaladó	4.740 Ft	
57	haladó	4.740 Ft	
58	Lang master csomag kezdő	15.100 Ft	
59	középhaladó	15.190 Ft	
60	haladó	15.190 Ft	
61	Lang master pakk kezdő	8.540 Ft	
62	középhaladó	8.540 Ft	
63	haladó	8.540 Ft	
64	Pilinszky	5.690 Ft	
65	Interaktív fizika	6.640 Ft	80%
66	Fizika kalauz 1	5.690 Ft	84%
67	Tervezz és építs	4.750 Ft	
68	Az állatok birodalma	4.560 Ft	
69	Lakástervezés 3D	4.750 Ft	
70	Ismerd meg a betűket	2.990 Ft	
71	Ismerd meg a számokat	2.990 Ft	
72	Ismerd meg a színeket és a formákat	2.990 Ft	
73	Ismerd meg az ellentéteket	2.990 Ft	
74	Zak's wordgames	5.690 Ft	
75	Irodalmi kalauz	5.690 Ft	
76	A kis mozigépész	5.690 Ft	
77	Nyelvész pakk	4.740 Ft	
78	A varázslatos emberi test	8.450 Ft	
79	Pizsi maci születésnapja	6.500 Ft	
80	Biológia közép és felsőfokon	5.200 Ft	91%
81	A végtelen világ	9.400 Ft	
82	Európa Atlasz	6.170 Ft	
83	Világatlasz	7.600 Ft	73%
84	Alfred Brehm – az állatok világa	4.740 Ft	68%
85	3D Kerttervezés	6.500 Ft	
86	Úton – KRESZ oktató	1.990 Ft	
87	Úton 2. – KRESZ oktató	5.690 Ft	
88	Napjaink allergiái	7.590 Ft	
89	Révai nagy lexikona (digitális)	1.990 Ft	
90	Híres magyarok a nagyvilágban	5.690 Ft	
91	Tomi megmenti a tengert	5.690 Ft	
92	Dinoszaurusz Vadászat	8.450 Ft	
93	Dinoszaurusz Enciklopédia	6.500 Ft	
94	Angol alapfokú és újrakezdő, középhaladó	9.490 Ft	70%
95	Angol újrakezdő, középhaladó	6.650 Ft	68%
96	Szó-Kép-Tár	6.900 Ft	

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Rutin

Az agyad egy picike kis űrhajó, a Rutin rovat pedig a legmodernebb neutron hajtómű. Nosza, rajta!

Rutin tartalom

Bitmap különkiadás

Végre egy hatrészes sorozatban megismerkedhettek a C++ rejtelmeivel. Megtudhatjátok, hogyan készíthetitek el a saját játékotokat!

• Első rész

A KÖVETKEZŐ HAT HÓNAPBAN a számítógépes játékok írásának különböző oldalait igyekszünk körbejárni. A megvizsgált játék a *Xenon 2000* lesz, ami egy alulról felfelé haladó, lövöldözős (azaz shoot'em up) játék, a klasszikus *Xenon 2* utánzata, de külön a *PC Formatnak* elkészítve. Minden eszközt, forráskódot és grafikát ingyenesen közzéteszünk e havi CD mellékletünkön. A legfontosabb a Borland C++ 5.5 fordító és a *VIDE* nevű programszerkesztő.

Ebben a hónapban megtudhatod, hogyan kell beállítani a szükséges eszközöket és a *Xenon 2000* project könyvtárszerkezetét. Mivel szükséged lesz a C++ megértésére, ezért az írások a mögötte megbúvó ötletekre és a játék írásának szemléletére koncentrálnak.

Könyvtárszerkezet

Ha már minden eszközt beállítottál (lásd Fel-szerelés című keretes írásunkat), akkor kezdhetjük is a programok lefordítását. Nézd meg a **Xenon2000** könyvtárat, egy csomó alkönyvtárat látsz benne. Gyorsan nézzük meg, hogy a legfontosabbak mire valók:

Bin

Itt jönnek létre a végrehajtható programfájlok. Több könyvtárat hoztunk létre, hogy a Microsoft és a Borland fordítójával is használható legyen írásunk, de mi csak a Borland-féle megoldásra koncentrálunk, így a futtatható fájlokat a **BccRelease** könyvtárban találod. A programokat ebből a könyvtárból kell elindítani, úgyhogy érdemes parancsikonokat létrehozni hozzájuk.

GameSystem

A **GameSystem** eljáráskönyvtár (library) C++ forráskódjait tartalmazza. Ezek olyan kódok, amiket a legtöbb program használni szokott.

Graphics

A játékban felhasznált összes grafikát itt találod. Kétféle variációban is: 8 bites és 24 bites színmélységben.

Levels

Itt találhatók a szkrollozódó háttér térképfájljai.

Mappy

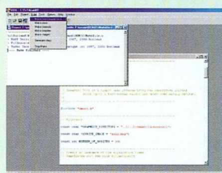
Itt van a pályaszerkesztő program.

Music

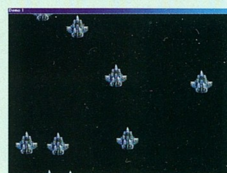
Az első demó itt található.

Minden hónapban újabb és újabb könyvtárakat fogunk létrehozni, az utolsó hónapban pedig közreadjuk a teljes *Xenon*

Formás űrhajók



① Indítsd el a *VIDE* programszerkesztőt, válaszd a Project/Open **parancsot. Töltsd be a** Xenon2000\Demo1\Demo1.vpj **fájlt, válaszd a** Build/Make C++ **parancsot. A project ablakban figyelheted a fordítást, majd megjelenik a** Make Finished **üzenet.**

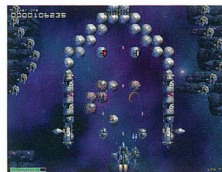


② Ha hibaüzenetet látsz, nézd meg, hogy úgy állítottad-e be a gyökérkönyvtárat, ahogy az a helpben szerepel (Options/Vide). **Most elindíthatod a** Xenon 2000\Bin\BccRelease\Demo1.exe **fájlt. 10 felfelé tartó űrhajót láthatsz a képernyőn.**



A gyenge lézer olyan hatásos a szörnyek ellen, mint egy vízipisztoly. Szükséged lesz...


...némi tápolásra! De nem csak úgy ímmel-ámmal – igazi, brutális tápok kellenek...


...amik legyőzhetetlenné tesznek! De csak amíg egy ilyen támadást nem szenvedsz el.

2000 forráskódot.

Minden vizsgált program egy általános, 2D-s játékokhoz készült eljárásgyűjteményt használ, melynek neve **GameSystem**. Azért írtuk ezeket, hogy az alapvető háztartási feladatokat ellássák. Például egy ablak létrehozása, sprite kirajzolása, képernyő szkrollozása, zene vagy hanghatás lejátszása, beviteli eszközök (botkormány, billentyűzet) kezelése. A forráskódok is elérhetők, úgyhogy, ha akarsz, nyugodtan beleturkálhatsz, de mi elsősorban magára a kódra fogunk koncentrálni.

Ebben a hónapban egy egyszerű programmal kezdjük (Demo1), mellyel meggyőződhetünk arról, hogy minden rendben van, mivel néhány sprite-ot mozgat a képernyőn. A **Demo1** könyvtárban különböző fájlokat találsz. A legfontosabbak a következők:

Demo1.cpp: e havi demo programunk forráskódja.
Demo1.h: a hozzá tartozó C++ fejléc fájl.
Demo1.vpj: a *VIDE* project fájl.

A project fájl írja le, hogy kell a programot lefordítani. Vágjunk bele. Indítsd el a *VIDE*-t, válaszd a **Project/Open** parancsot. Jelöld ki a **Demo1.vpj** fájlt. A program lefordításához válaszd a **Build/Make C++** parancsot. Ha minden rendben, akkor az éppen fordított fájlok listája jelenik meg. Ha vége a fordításnak, akkor elindíthatod a **Demo1.exe** fájlt, ami a **Bin/BccRelease** könyvtárban jön létre. A program megjelenít néhány felfelé repülő űrhajót. Az [esc] megnyomásával kiléphetsz. A lap alján lévő írásból megtudhatod, hogyan kell megváltoztatni a grafikát vagy a sprite-ok (űrhajók) számát.

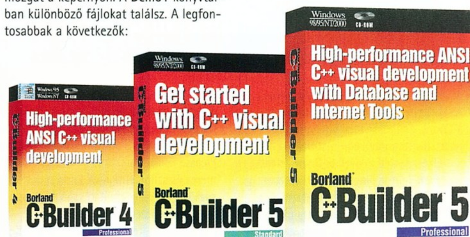
Lépj ki a demóból [esc] és menj vissza a *VIDE*-be. A **File/Open** segítségével nézzünk bele a **Demo1.cpp** forrásába. A *VIDE* a szokásos szövegszerkesztőkhöz hasonlóan működik, de van benne néhány extra funkció is a programok írásának könnyebbé tétele miatt. A leghasznosabb a kulcsszókiemelés (keyword highlighting), ami azt jelenti, hogy a forráskódban bizonyos szavak a szövegkörnyezetnek megfelelően ki lesznek emelve. Alaphelyzetben a megjegyzések sárga színnel jelennek meg. Ezek magyarázatként szolgálnak a forráskód bizonyos részeihez, hogy könnyebben értelmezhető legyen a szerepük. Valójában nem részei a programnak. A C++ kulcsszavak (például parancsok) kék és zöld színnel jelennek meg.

Ennyi volt erre a hónapra. Veregesd meg a vállad – megtetted az első lépéseket a játékprogramok kihívó világában.

PCF

A jövő hónapban

Legközelebb megnézzük a játék szerkezetét és az űrhajók felszerelésével is babrálunk egy kicsit.



Ha kényelmesebben és jobban szeretnél dolgozni, vedd meg a Builder valamelyik verzióját.

Fel-szerelés

A *PCF* CD mellékletén megtalálod azokat a freeware programokat, amikre szükséged lesz. Itt van némi segítség a dolgok beüzemeléséhez:

- A *VIDE* programszerkesztő telepítéséhez indítsd el a **VideSetup.exe** fájlt.

- A Borland C++ fordító telepítéséhez a **FreeCommandLineTools.exe** programot kell elindítanod.

Amikor mindkettőt feltelepítetted, konfigurálni kell a fordítót, hogy tudja, melyik könyvtárakat kell használnia. Ennek leírása megtalálható a *VIDE* dokumentációjában, az **autoexec.bat** fájlt kell egy sorral kiegészíteni, létre kell hozni két kis konfigurációs fájlt és be kell állítani a *VIDE*-t, hogy a Borland fordítóját használja. A teljes útmutatást megtalálod a **Vide\Help\VideDoc\Bcc32.htm** fájlban.

A project telepítéséhez indítsd el a **XenonPart1.zip** önkicsomagoló fájlt és tömörítsd ki a tartalmát egy **Xenon2000** nevű könyvtárba. A következő sort szintén az **autoexec.bat** fájlba kell beszúrnod:

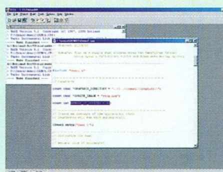
```
SET XENONROOT=C:\XENON2000
```

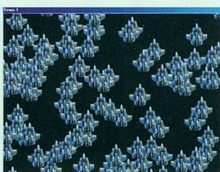
Ha másik meghajtóra telepíted, akkor a C:\ helyére a megfelelő meghajtó betűjelét kell írnod. Az egyenlőségjel egyik oldalán se legyen szóköz!

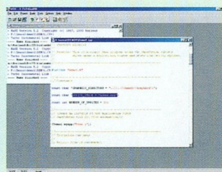
Amikor eljutsz a telepítés ilyen szintjére, újra kell indítanod a gépet, hogy a változtatások életbe lépjenek.

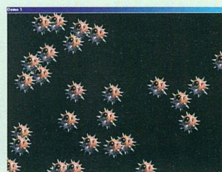
A BASSMOD hanggyűjtemény telepítéséhez ki kell csomagolnod a **bass08.zip** fájl tartalmát a **XENON2000** könyvtár **BassMod** alkönyvtárába. Létre kell hozni egy speciális linkkönyvtárat is, ha azt szeretnénk, hogy a BASSMOD működjön a Borland fordítóban is. Ehhez indítsd el a **XENON2000** könyvtárban található **bassbcc.bat** fájlt.

Végül a pályák szerkesztéséhez szükséges térképszerkesztő programot kell feltelepítened. A **0** könyvtárba csomagold ki a **mappyw32.zip** fájl tartalmát. Ennyi az egész, most már nekiállhatsz a tényleges munkának...


(3) Menj vissza a *VIDE*-be és nyisd meg a Demo1.cpp forrásfájlt. A NUMBER_OF_SPRITES = 10 sorba írj valami mást. Legyen egy nagyobb szám, mondjuk 100. Ezután fordítsd le újra a programot és indítsd el.


(4) Ha a forráskód hibás, válassz egy szokásos betűtípust, pl. a Courier (Options/Font). Most már sokkal több űrhajónk van. Kísérletezz még nagyobb számokkal. A program futni fog, de minél több sprite-ot használsz, annál lassabb lesz.


(5) Most írd át a SPRITE_IMAGE="ship.bmp" sorban a fájl nevét "homer.bmp"-re. Fordítsd le és indítsd el. Most egy csomó fura idegen aknát láthatsz repkedni a képernyőn.


(6) A saját BMP fájljaid közül is bemásolhatsz párat a Demo1\Graphics könyvtárba, majd ezek nevét add meg az előző pontban említett sornál. Arra figyelj, hogy a bíborvörös színt (RGB=255,0,255) átlátszóként kezeli a program.

Master Amapi 4.1

Szeretnél egy italautomatánál bonyolultabbat modellezni? Akkor olvasd el mostani írásunkat és vágj bele valami szerves dolog elkészítésébe.

• Második rész

Múlt hónapban az elmélet és némi gyakorlat (kockák és egyéb primitív testek) áttanulmányozása után hirtelen belevágtunk az extrudálás rejtelmeibe és elkészítettük a kedves kis teáskanna hasonmását. Aztán mindenki megígérte anyucinak, hogy megvárja a következő számot.

Talán egy kicsit meglep, de már most nagyon sokat tudsz a modellezés alapjairól. Képes vagy kockából, gömbből vagy más primitív testből bonyolultabb dolgot létrehozni, de ha még speciálisabb formára van szükség, akkor 2D-ben megrajzolva és extrudálva azt is meg tudod csinálni. Ebben a hónapban még tovább bonyolítjuk a dolgodat, megmutatjuk, hogyan lehet a már megismert alapszabályokra támaszkodva még realisztikusabb és összetettebb objektumokat elkészíteni.

Ebben a hónapban – és a következőben is – a feladat az lesz, hogy létrehozzunk egy szobanövényt, mint amilyen a nappalidban is van. Egyetlen egyszerű levéllel kezdjük, majd megmutatjuk, hogyan lehet ennek segítségével létrehozni egy egész levéltömeget. Ezután egyszerűen ennek a csoportnak a többszörözésével elkészítjük az egész szobanövényt. Ez tökéletes megoldás az ilyen növényeknél, ugyanis eleve ismétlődnek bennük a mintázatok. Ha Isten sem vette a fáradságot arra, hogy minden levelet külön megalkosson, akkor nekünk miért kellene?

Top tippek

●Ha egy meghatározott koordinátára kell klikkelned, akkor inkább ne tedd. Nyomd meg a [tab] billentyűt és írd be az értéket a billentyűzeten.

●Ha egy bizonyos csúcspontra rendszeresen kell kattintanod, akkor használd inkább a megfogást. Tartsd nyomva a [shift] gombot, majd vidd a kurzort a közelébe, ekkor az *Amapi* automatikusan megfogja a csúcspontot, azaz odaállítja a kurzort.

●Bizonyos eszközöknél, például az Arcnál is a jobb egérgomb megnyomása extra opciókat varázsol elő. A segítség ablakban hasznos tanácsok jelennek meg a képernyő bal felső részén.

Ezt nem lehet megunni

Mivel a levélnek jól megfigyelhető a formája, ezért pontos körvonalak extrudálásával hozzuk létre. Viszont ehhez az extrudáló eszközök egy eddig ismeretlen változatát használjuk fel, nevezetesen a **Surface** (Felület) eszközöket. A nevéből kitalálható, hogy ezzel nem testeket, hanem nyitott felületeket hozhatunk létre – bármit, legyen az burgonyachips vagy egy motorbicikli szélterelő üvege. A **Hull** (Hajótörzs) felület eszközt használjuk, amit azért neveztek el így, mivel egy északi halászvároskában találták fel. Vagy inkább azért, mert a hajók testéhez hasonlatos, háromdimenziós felületeket rajzolhatunk vele? Már elfelejtettük, melyik változat az igazi.

Ezek a felületek három összekapcsolódó görbéből állnak: a körvonalból és a profilból, melyek a teljes felület háromdimenziós kiterjedését határozzák meg, valamint a metszetből, amit a körvonal mentén extrudálva megkapjuk a végleges felületet. Mindegyik görbének másik síkon kell elhelyezkednie, de csatlakozniuk kell egymáshoz. Ha igazi tengerész vagy, akkor a profilt gondolatban helyettesítheted a hajó gerincével.

A **Hull** eszközzel elkészítendő levélhez a jobb oldalon, „A levél elkészítése" című keretes írásunkban megtalálod a részletes útmutatást. Kísérletezz más beállításokkal is, és ha már ott vagy, akkor próbáld ki a többi **Surface** eszközt is. Van egy **Gordon** nevű eszköz, amivel hosszirányú és keresztirányú hálót készíthetsz, valamint a **Coons**, amihez legalább négy zárt körvonalat alkotó görbe kell. Jó szórakozást.

Elkészítetted a levelet? De ne feledd az *Amapi* három alapszabályát: szerkesztés, modellezés, összeszerelés. Nem elég egyetlen objektumot megalkotni és önelégülten azt mondani, hogy „Igen, ezt mind én csináltam, király vagyok!". A modellező eszközökkel még módosíthatsz és finomíthatsz rajta. Ezért vannak. Az is lehet, hogy a leveled egyelőre úgy néz ki, mintha Pablo Picasso kocka-korszakában alkotta volna: merev és szimmetrikus. A **Bend** modellező eszköz ésszerű használatával sokkal valószerűbbé teheted.

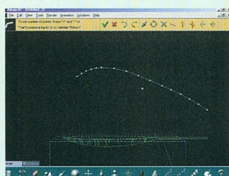
Mint minden modellező eszköz, a **Bend**



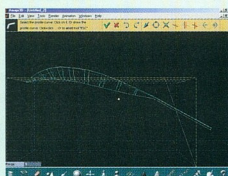


A végeredmény. Annyira jó lett, hogy szinte megenné az ember, nem igaz? Már aki a növényevők közé tartozik...

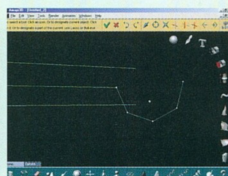
Vonalak és levelek



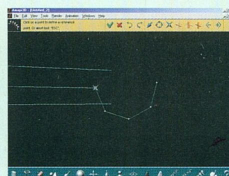
① Görbítsük a levelet úgy, hogy természetesnek tűnjön. Nézd meg oldalról a [8] gombbal, válaszd ki, kattints a Bend (Görbítés, hajlítás) eszközre. Kattints valahová, hogy a profil görbe megrajzolásához be tudd állítani a tengelyeket. A rajzolás elkezdéséhez kattints a levél szára fölé.



② Ha gondolod, akkor megpróbálhatod önállóan is, de mi a következő koordinátákat javasoljuk: (15,8,0), (20,6,0) és (8,-1,0). Természetesen ebben a sorrendben. Érvényesítsd és máris van egy kissé hajlított leveled.



③ Felső nézet [5], nagyíts [1] rá a szár végére, állítsd a tengelyeket a csúcspontjára és válaszd az Arc eszközt. Jobb gomb, állítsd az első pontot a szár végére. [Tab] és írd be a (-0.5,0,0) koordinátát és a (190,0,0) szöget. Csökkentsd [-] a pontokat 5-re, érvényesítsd, dobd el az eszközt.



④ Nagyítsd fel a nézetet annyira, hogy látszódjon a levél egy része és válaszd ki. Repeat. Jobb gombbal helyezd át a viszonyítási pontot a levél szárának középső csúcspontjára – ehhez előbb fel kell nagyítanod a képet. Kattints a körívre, majd válaszd a Teljes nézetet [0].



is egy már elkészített objektum módosítására szolgál, jelen esetben addig hajlíthatod, amíg az eredetileg elképzelt profilnak teljesen megfelel.

Megismételné, kérem?

A modellezés után következik az összeszerelés, összeállítás. Az egész növényt egyetlen levélből a Repeat (Ismétlés) eszközzel tudjuk egyszerűen elővarázsolni. Ha egy objektumot szeretnél lemásolni az *Amapi*-ban, akkor csak nyomva kell tartanod a [Ctrl] billentyűt, miközben a Move (Mozgatás) segítségével odébb helyezed – ez egyébként más eszközökre is igaz. De ha több másolatot is kell készíteni, ráadásul nem mindegy, hogy azok hol jelennek meg, akkor jön a Repeat.

Ez ugyanis lehetővé teszi, hogy egy előre megrajzolt görbe mentén jelenjenek meg az objektum meghatározott számú másolatai. Ehhez másik alakzatot is használhatsz. Ha görbét használsz, akkor a **Repeat** minden egyes csúcsponton elhelyez egy másolatot. Ha másképp szeretnéd elhelyezni őket, akkor a **Repeat** eszköz kiválasztása után meg kell nyomnod a jobb gombot. Ezután oda állíthatod az eredeti objektum súlypontját, ahová akarod. Keretes írásunk második pontjában ezzel a trükkel állítottuk be, hogy a levelek egy középpontból kiindulva jöjjenek létre. Hogy biztosak legyünk ebben, még az orientációjukat is megváltoztattuk. Alaphelyzetben a lemásolt objektumok orientációja az eredetiével megegyezik, ennek megváltoztatásához a [Space] billentyűt kell megnyomnunk. Egy lenyomás az X tengelyt, két lenyomás az Y tengelyt jelenti, és így tovább.

Ha mindez nem jelentene számodra elegendő szabadságot, akkor meghatározhatsz egy fokozatos skálát is, így egyre kisebb vagy egyre nagyobb másolatokat készíthetsz. Keretes írásunkban mi egyre kisebb leveleket rajzoltattunk ennek segítségével. Hiszen a nappaliban lévő növényünk is ugyanígy néz ki, nem?

Természetesen az *Amapi*-ban egyéb többszörözési eszközök is rendelkezésünkre állnak. A **Mirror 3D** eszközzel az objektum köré egy képzeletbeli kockát rajzolhatsz, majd a kocka valamelyik oldalára klikkelve létrehozhatod az objektum tükörképét. Sok időt takaríthatsz meg, ha egy szimmetrikus objektumnak csak az egyik felét rajzolod meg, majd utána egyszerűen tükrözéssel elkészíted a hiányzó részét.

Még két eszköz használatát ismerheted meg ebben a hónapban: **Group** és **Double Sweep**. A képernyő alján lévő **Control Panel**-en található a **Group**, ami lehetővé teszi, hogy több objektumot csoportba rendezz és egyként kezeld őket – nagyon hasznos, ha a munkához rengeteg pici objektumot kell elkészíteni és kezelni.
A **Double Sweep** egy újabb extrudáló eszköz, de a múlt hónapban használt **Sweep**-pel szemben ez két profil segítségével pontosabb objektumot hoz létre.

Erre a hónapra ennyi bőven elegendő. Jövő hónapban a növény leveléből létrehozzuk az egész növényt és megnézzük, hogy az elkészült munkát hogyan tudjuk a lehető legrealisztikusabbá tenni. Nemsokára találkozunk. *PCF*

A levél elkészítése

A körvonal

Válts át felső nézetbe [5]. Az Interpolated Curve rajzeszközzel kezdd el a (18,0,0) pontból, és rajzold meg a (-11,-6,0) és a (-21,0,5.75) pontokon keresztül. Az utolsó csúcsot a [Tab] gomb segítségével írd be. Érvényesítsd [Enter] a görbét, aztán a Polyline eszközzel folytasd a kontúrt a (-16,0,0) pontig. Érvényesítsd.

A profil

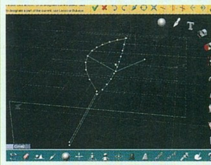
Nem szeretnénk, hogy ez is a körvonal része legyen, így tüntesd el a csatlakozási pontot (kis x jel) a [Space] gombbal és kezdj egy új görbét. Azért a profilnak kell hogy legyen közös csúcspontja a körvonallal: a [Shift]-et nyomva klikkelj a körvonal első csúcsára, kezdjük itt. Válts hátsó nézetre [8] és rajzolj a (-12,-3,0) valamint a (-20,2.5,0) pontokig, majd érvényesítsd a megrajzolt görbét.
A Polyline segítségével fejezd be a (-16,0,0) ponton. Érvényesítsd.

A metszet

Újra tüntesd el a csatlakozási pontot, hogy még egy különálló görbét rajzolhass. Válaszd ki a Polyline eszközt és válts vissza felső nézetbe [5]. [Shift] plusz kattintás a körvonal legtávolabbi csúcsán, innen fogjuk kezdeni. Válts át bal oldali nézetre [4], rajzolj le a (0,-3,6) pontig, majd fel a (0,3,6) pontig. Érvényesítsd és leteheted a rajzeszközt.

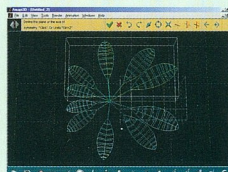
A késztermék

Válaszd ki a felület eszközök közül a Hull-t, kattints a metszetre, a profilra és a körvonalra ebben a sorrendben. Kész is a levél!

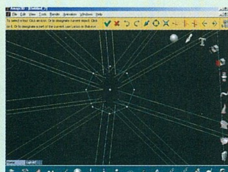


Kellékek

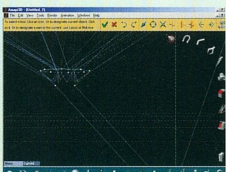
Az *Amapi 3D 4.15*, a 14. szám CD- vagy DVD-mellékletéről. Vagy esetleg az a világokat megrengető képesség, mellyel el tudod képzelni a dolgokat 3D-ben.



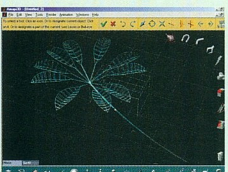
⑤ **[Space] gomb háromszor, majd [Tab]. Állítsd az** Offset **értékét 0.6-ra. Érvényesítsd.** Mirror 3D**, szemközti nézet [2], majd kattints a doboz legközelebbi oldalára. Dobd el a** Mirror **eszközt és válts át felső nézetre [5], hogy megcsodálhasd eddigi munkád gyümölcsét. Most jöhet az ág…**



⑥ Felső nézetben **nagyíts rá arra a részre, ahol a szárak találkoznak, válaszd a** Draw-t **és kattints valamelyik szár valamelyik sarkára. Rajzolj a szárak közé egy 1 cm sugarú kört. Válts szemközti nézetre,** Polyline**, majd a kör jobb szélső csúcsára kattintva kezdd el a rajzolást.**



⑦ **Rajzolj (0,-0.6,-0.6)-ig,** Interpolated Curve**, kicsinyíts. Rajzolj (40,-35,0) és (50,-25,0)-ig, érvényesítsd. Nagyíts vissza és rajzolj egy új** Polyline-**t a bal szélső csúcstól (0.6,-0.6,0)-ig. Újra** Interpolated Curve**, rajzolj (40,-35,0) és (50,-25,0)-ig. Jelöld ki a kört, válaszd a** Double Sweep**-et.**



⑧ **Nagyíts vissza, kattints az előző lépésben létrehozott profil minden görbéjére. A piros körökre kattintva fedd le a szár összes végét. Használd a Group [Ctrl]+[G] parancsot, klikkelj a szárra és minden levél felére, majd érvényesítsd, hogy egy csoportba tartozzanak.**

A jövő asztala

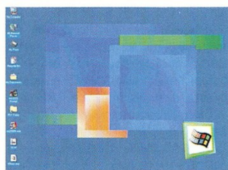
Hosszú évek óta gúnyolódunk rajta, de most úgy néz ki, itt az ideje az Aktív Desktop (asztal) használatának.

Az aktív és az asztal szavak minden jóindulatú Windows 98 felhasználóban már régóta félelmet keltenek. Az általános nézetek szerint az Aktív Asztal (Active Desktop) számodra szükségtelen adatokkal eldugítja az internetkapcsolatot és teknősbéka sebességűre lassítja a PC-d. Vagyis baklövés az egész, de itt az ideje, hogy megváltoztassuk a nézeteinket. Tulajdonképpen két dolognak köszönhető, hogy az Active Desktop végre megvalósíthatja eredeti célját: az egyik az ADSL internetelérés, a másik pedig a Windows ME.

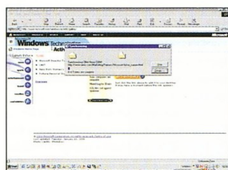
A Microsoft eredeti elképzelése még 1998-ban az volt, hogy minden felhasználónak van állandó internetkapcsolata, így könnyen felvértezhetjük az asztalunkat internetes fájlokkal. Az ötlet elméletben nagyszerű volt, de a gyakorlatban szörnyű, legfőképpen azért, mert nem működött. Egy 56K-s modemmel a sebesség nevetséges. Ma, két évvel később már elérhetővé vált a széles sávú internetelérés, amivel az ígéretek valósággá válhatnak.

Az Active Desktop sikertelenségének másik oka, hogy a Windows 98 használatakor rendszeresen lefagyott. Azonban a Windows ME sokkal robusztusabb, ráadásul beleépítettek olyan Active Desktop funkciókat, amiket még inkább megéri kipróbálni.

Valószínű, hogy még nincs mindenkinek ADSL kapcsolata otthon, de az is nagyon valószínű, hogy a karácsonyi kívánságlistákon szerepel (már ahol elérhető). Éppen ezért gondoltuk, hogy ideje a *PCF* hasábjain is komolyabban foglalkozni az Active Desktoppal. Ideje elfelejteni minden negatív híresztelést és rossz élményt, és elfogadni annak, ami – a PC-s asztalok jövőjének.



A Windows ME Active Desktop funkciói már használhatóak. Fantasztikus!



Egy Active Desktop elem hozzáadása csak néhány másodpercet vesz igénybe.

Aktív micsoda?

Mi is pontosan az Active Desktop? Nos, egy újabb módja annak, hogy saját ízlésedre formáld az asztalodat – na nem kozmetikai szerekkel, hanem az internet segítségével. Weboldalak vagy HTML kódrészletek fordíthatók le úgy, hogy háttértapétaként megjelenjenek. Mivel a háttér részét képezik, ezért nem úgy viselkednek, mint más futó programok, csak éppen látszik, amikor lecsukod az alkalmazásokat. Beállíthatod úgy ezeket a weboldalakat vagy HTML kódokat, hogy rendszeresen frissítsék a tartalmukat és ezáltal az asztalon mindig a legfrissebb információk látszódjanak. Vagyis ha rendszeresen követed például a futballbajnokság eredményeit, akkor nem kell állandóan elindítani az *IE*-t, hogy megnézhesd az újabb híreket, elég lesz csak az asztalra pillantanod.



Mint ahogy az látszik, egy kicsit túlzásba vittük a dolgot – ha te is ennyi Active Desktop elemet teszel ki, akkor valószínűleg már megtapasztaltad a széles sávú internet előnyeit.

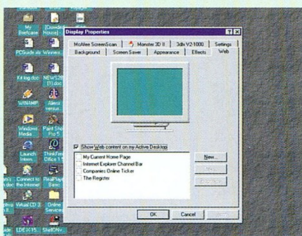
Gondolom, egyértelmű, hogy milyen sok dologra használható ez. Például egy híroldal rendszeresen frissül, így folyamatosan a legfrissebb híreket olvashatod. Így aztán a hírek jönnek el hozzád, nem kell keresni őket.

Az Active Desktop elemekkel igazán okosan csinosíthatjuk az asztalunkat, különösen a Windows ME új lehetőségeinek köszönhetően. A Microsoft legújabb operációs rendszere sok hibát kiküszöbölt a Windows 98 Active Desktopjában. Például egyetlen gombnyomással beillesztheted az Active Desktopba a saját weboldalad, vagy eltüntetheted az asztalról az összes ikont, hogy jobban lásd a hátteret. A Win98-at használóknak sem kell kétségbe esniük – a legtöbb funkció ott is elérhető, legfeljebb egy kicsit többet kell vele küzdeni. Mindkét oprendszerben megvan az Active Desktop, de ha Win95-öt használsz, akkor ideje elgondolkodnod a fejlesztésen.

Mire jó?

Az első dolog, amit érdemes kipróbálni, hogy egy weboldalt az asztal részévé teszel. Ha egy kicsit hasonlítasz a szerkesztőségi kollégákra, akkor biztos folyamatosan figyeled a PC-s világ legfrissebb híreivel foglalkozó weboldala-

Aktiválás



① **Kapcsold be az Active Desktopot. Jobb gomb az asztalon, válaszd a** Properties **(Tulajdonságok) pontot. A** Web **fülnél jelöld be a** Show Content on my Active Desktop **(Active Desktop megjelenítése weblapként) pontot.** OK, **és már aktiváltad is.**



② **Jobb gomb, majd** New Desktop item **(Új Asztal elem). Itt beírhatod egy weboldal címét a** Location **(Hely) sorba, de meglátogathatod akár a Microsoft galériáját is. Írj be egy címet – például** www.pcformat.hu. **Úgyis naponta frissítjük a híreket. Tényleg.**



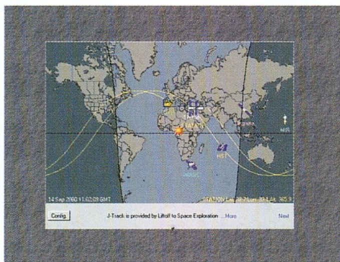
③ **A** *PCF* **oldalai elfoglalják az asztal felét, de ikonok vannak fölötte. Ennek kiküszöbölésére a Windows ME felhasználói a jobb gombra megjelenő** Desktop **menüben vegyék ki a jelölést a** Show Desktop items **(Asztal elemek megjelenítése) sor elől.**



kat. Ha ezeket az oldalakat az asztalra helyezed, akkor a te életed is sokkal könnyebb lesz. Bármelyik oldalt beállíthatod úgy, hogy naponta többször frissítse a tartalmát a **Display Properties/Web** (Képernyő tulajdonságok/Web) menüpontban, sőt azt is, hogy az off-line böngészéshez töltse le ezeket az oldalakat rendszeresen. Ha egy weboldalt szeretnél az asztalon megjeleníteni, akkor jobb gomb az asztalon, majd **Active Desktop/New Desktop Item** (Active Desktop/Asztal testreszabása/Új). A megjelenő ablakban írd be a website URL címét a **Location** (Hely) sorba. A **Browse** (Tallózás) gombra kattintva a vinyódon is kereshetsz HTML dokumentumot vagy képet. A vinyóról való megjelenítés is igen hasznos lehet – például készíthetsz egy listát a tennivalóidról, csak HTML-ben kell elmenteni és máris megjeleníthető az asztalon. Vagy mi lenne, ha egy kis képet tennél ki? A normális tapétákhoz képest ezzel egy egész kis képgyűjteményt tehetsz az asztalodra. Mivel az Active Desktop minden eleme elmozdítható a helyéről, még a képeket is úgy rendezheted, ahogy éppen kedved tartja.

Az Active Desktop második igazán hasznos tulajdonsága a Microsoft által üzemeltetett Active Desktop Gallery, ami szintén egyetlen gombnyomással elérhető. Ebben rengeteg Active Desktopon felhasználható hasznos alkalmazás található. A tartalma a Windows 98 óta nem sokat bővült, de ha elég mélyre ásol, akkor találsz hasznos dolgokat. Például az a 3D-ben forgó Java óra igazán szép, a CNET hírei pedig nagyon hasznosak lehetnek. Nézd meg magad, biztos találsz a galériában kedvedre valót. Jó szórakozást a jövő hónapig.

PCF



A *J-Track* segítségével nyomon követheted a Föld körül keringő 7000 műhold helyzetét.

Webes eszköztár elkészítése

Bár a témától egy kicsit távol áll, de itt egy újabb ötlet az internet és az asztalod integrálásához. A Windows tálca testreszabási lehetőségei között megtalálható egy webes eszköztár is, amivel könnyedén elérheted a leggyakrabban látogatott oldalakat. Ezzel egyszerűen takaríthatsz meg magadnak némi időt és szörfözni is könnyebb lesz.

Először is egy új, Weblinks nevű (persze lehet más is) mappát kell létrehoznod a merevlemezeden. Indítsd el a Windows intézőt, hozd létre a mappát a C:\ lemezen és nyisd meg. Indítsd el a böngészőt és nyiss meg egy olyan oldalt, amit gyakran szoktál látogatni. Ha a Weblinks mappában szeretnél egy olyan parancsikont létrehozni, ami erre a weboldalra mutat, akkor csak az **Address** (Cím) felirat mellett lévő *Internet Explorer* ikont kell áthúznod a mappába. Máris létrejön egy parancsikon a megfelelő címmel. Csak ismételgetni kell addig, amíg el nem fogynak a kedvenc weboldalaid.

Itt az ideje a Windows tálcáján ezt az eszköztárat megjeleníteni. Jobb gomb valahol a tálcán, majd **Toolbars/New Toolbar** (Eszköztárak/Új eszköztár). Egy ablak jelenik meg, amiben meg kell adni egy mappát, amit használni szeretnél. Keresd meg a Weblinks mappád, majd OK. A Weblinks eszköztár megjelenik a tálcán. Hogy egy kicsit szebb legyen a dolog, fogd meg a Weblinks feliratot és told a tálca jobb oldalára addig, amíg csak a felirat és a dupla nyíl látszik. Így amikor a dupla nyílra kattintasz, megjelenik a Weblinks mappa tartalma.



A webes eszköztár segítségével gyorsabban elérheted kedvenc weboldalaidat.

Még több lehetőség

Olyan őrülten elfoglalt vagy, hogy a legkisebb feladatot sem tudod elvégezni? Ha akarod, akkor a webes testreszabást igazi magaslatokba emelheted a *WebOS* segédprogram segítségével. Ezzel egy olyan asztalt hozhatsz létre, ami csak az interneten létezik. Elmenthetsz ide fájlokat (20Mb-nyi helyed van erre), használhatod a saját irodai programcsomagjukat *(HyperOffice)* és lehet saját WebOS.com e-mailcímed. Mivel a munkád egy internetes szerveren van, ezért a világ bármely pontjáról elérheted azt, ami a sokat utazók számára biztos, hogy a legjobb lehetőség. Az igazi asztalról a webes asztalra rettentő egyszerűen lehet fájlokat felmásolni, így könnyedén megoszthatod másokkal is a saját munkáidat.

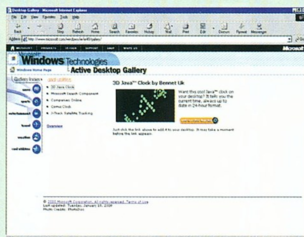
A *WebOS* használatához csak el kell látogatnod a **www.webos.com** címre és kitölteni a szokásos felhasználónév-jelszó kérdőíveket. Természetesen mindez ingyenes és csak néhány perc. Egy nyúlfarknyi idő alatt válhatsz te is egy internetes asztal büszke tulajdonosává.



Jelentkezz be te is a WebOS.com weboldalon a saját internetes asztalodért, nem is gondolnád, milyen egyszerű, és ráadásul ingyenes is – napjainkban már csak így érdemes dolgozni.

A jövő hónapban

Legközelebb már olyan mélyre ásunk, hogy az is kiderüljön, amit még a Microsoft sem akar a felhasználók tudtára adni. Természetesen a testreszabás a cél, a győzelem pedig egyre közelebb.



4 **Nézzük meg a galériát is, hátha a Microsoft tart ott néhány izgalmas dolgot. Ismételd meg az előző lépéseket, de most válaszd a galéria meglátogatását. Nézz körbe, a különböző kategóriák alatt sok minden található.**



5 **Klikkelj az** Add to Active Desktop **(Hozzáadás az Active Desktophoz) gombra. Ezután** Yes**, majd** OK **és már kezdődik is a szinkronizáció. Ha kész, akkor csukd le az összes ablakot ([Win]+[M]) és megnézheted, mit műveltél.**



6 **Az ikonokat átrendezheted, a kurzort vidd az ablak tetejére és húzd odébb őket. Átméretezni a jobb alsó saroktól lehet. Elemek kikapcsolása: jobb gomb, majd** Active Desktop/Customize my Desktop **(Active Desktop/Asztal testreszabása) menüpont.**

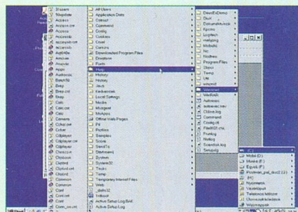
Eszköztár öt perc alatt

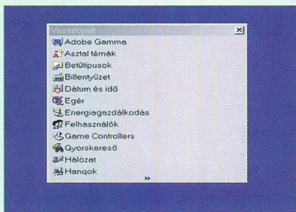
Itt az ideje, hogy az eszköztárad valami zseniálisan használhatóvá varázsold. Mi megmutatjuk, hogy kell.

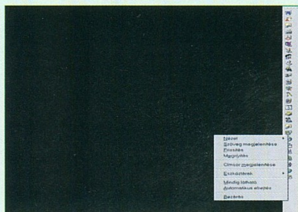
Ebben a karosszékek, távirányítók és finomabbnál finomabb ízesítésű csipszek által uralt világban bármi, ami az élet megkönnyítésére és egyszerűsítésére irányul, csak jó dolog lehet. Egy ötlet, amivel valamit könnyebben vagy kényelmesebben lehet megcsinálni, mindig lelkesedésre talál, főleg a társadalom azon tagjainak körében, akik még a távirányító használatához vagy az egér gombjának megnyomásához is túl lusták.

Most segítségünkkel az összes gyakran használt alkalmazásodat kiteheted szépen rendben a tálcára. Talán még jól látod lelki szemeiddel azt a kis trükköt, amit egy vagy két hónapja ugyanitt leírtunk a Vezérlőpult gyorsabb elérése érdekében. Nos, ha így van, akkor minden rendben.

Vagy mégsem? Most az összes kedvencedet egyetlen egérkattintásnyi távolságra helyezheted magadtól, de ennél még sokkal többet is tehetsz. Örülnél-e például annak, ha minden, a gépeden lévő fájlt egyetlen gombnyomással, közvetlenül a tálcáról elérhetnél? Vagy ha a Start menüt kikerülve a Vezérlőpult is könnyen elérhető lenne? Rajta, tudod, hogy bennünk aztán igazán nem lehet csalódni.







① **Jobb gomb a tálca egy üres területén, majd** Eszköztárak/Új eszköztár **(Toolbar/New Toolbar). A böngésző ablakban válaszd a** Sajátgép **ikont és** OK**. Megjelenik egy Sajátgépet tartalmazó eszköztár. A bal oldalon lévő csík segítségével húzd át a tálca jobb oldalára. Egészen addig, hogy csak a Sajátgép felirat és a dupla nyíl látszódjon. A nyílra kattintva az egész géped könnyen elérheted.**

② **A Vezérlőpult elemeinek közvetlen eléréséhez ismét egy új eszköztárat kell készítened, de ezúttal a Sajátgépen belül válaszd ki a** Vezérlőpult **ikont és csak utána nyomd meg az** OK**-t. Miután megjelent a** Vezérlőpult **eszköztár a tálcán, kattints a nevére és húzd ki valahová az asztalra. Így csak az ott megjelenő névre kell kattintanod és máris elérheted.**

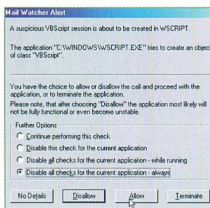
③ **Húzd az eszköztárat a jobb oldalra. Oda fog tapadni a képernyő oldalához. Most tüntesd el az eszköztár és az ikonok nevét. Ehhez meg kell nyomni az eszköztáron a jobb gombot, majd kiszedni a jelölést a** Szöveg megjelenítése **(Show Text) és a** Címsor megjelenítése **(Show Title) sorok elől. Használaton kívül eltüntethető, csak az** Automatikus elrejtés **(Auto Hide) sort kell megjelölni.**

E-mailvédelem

A veszély az e-mailvírusokban rejlik. Íme két ingyenes segédprogram, amivel megmenthetjük az életünket.

Az igaz, hogy folyamatosan letöltheted a vírusellenőrző programodhoz a vírusadatbázis-frissítést, de mit csinálsz azokban az órákban – esetleg napokban –, amikor elkészítik a vírus ellenszerét? A válasz a Computer Associates (www.cai.com/registration) két ingyen letölthető segédprogramja. A *MailWatcher* és a *Content Inspection Personal Edition* programok állandó védelmet nyújtanak az e-mailvírusok ellen. Egyiket sem kell frissíteni, hiszen a vírusok egyik általános tulajdonságát figyelik: a kísérletet, hogy önmagukat sokszorosítva a címjegyzékedben szereplőknek elküldjék magukat, illetve hogy a merevlemezre másolják magukat, megkezdve a károkozást.





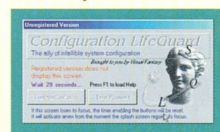
① **A** *MailWatcher* **ellenőrzi az összes gyanúsan viselkedő programot. Leginkább VB scripteket használó siteoknál lehet észrevenni - nagyon sok weboldal használja, így könnyen azt veheted észre, hogy a hajad tépeded, amikor megjelenik a figyelmeztető üzenet (századszor). Jobb ezt kikerülni, úgyhogy a legközelebb megjelenő figyelmeztetésnél kattints a** Details **(Részletek) gombra.**

② **A három beállítási lehetőségből elég, ha csak a legalsó marad bejelölve:** Disable all checks for the current application **(Az aktuális alkalmazás minden ellenőrzését kikapcsolni). Ha paranoiásabb vagy, próbáld a** Disable this check for the current application**-t (Ellenőrzés kikapcsolása az aktuális alkalmazáskor), így a** *MailWatcher* **az egyéb figyeléseket tovább folytatja.**

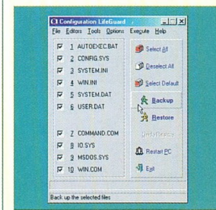
Könnyű mentés

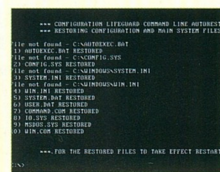
A *Configuration Lifeguard* segítségével könnyedén lementheted a létfontosságú rendszerfájlokat.

A biztonsági mentés szép és jó, de melyik fájlt kell lementened és hogyan tudod helyreállítani, ha a Windows már összeomlott és be sem töltődik? Szerencsédre létezik egy kitűnő shareware segédprogram, a *Configuration Lifeguard*. Ez elvégzi az összes piszkos munkát helyetted, sőt van egy DOS alatt működő része is, amit akkor használhatsz, ha a Windowsod már működésképtelenné vált.



① **Töltsd le a** *Configuration Lifeguard***-ot a** www.kagi.com/vfstudio/clg.htm **címről. Telepítés után indítsd el a programot a Start menüből – kb. 30 másodpercet várnod kell, míg a shareware képernyő látszik.**





② Backup **(Mentés), majd** Select All **(Mindet kiválasztja). A** *Configuration Lifeguard* **lementi a különleges fájlokat egy speciális helyre. Majd** Fast Exit **(Gyors kilépés) gomb a kilépéshez. Minden nagyobb alkalmazás telepítése előtt mentsd le a fontos fájlokat, hátha elront valamit a Windowsodban.**

③ **Egy lementett konfigurációt a** Restore **(Helyreállítás) gombbal állíthatsz vissza. Ha nem indul el a Windows,** Safe Mode Command prompt only **(Csökkentett mód parancssorban) az indítómenüben. A kurzor megjelenése után írd be:** `CD WINDOWS` [return]**, majd** Restore [return]**. Próbáld újraindítani a Windowst.**

Sissi hercegnő csodálatos kalandjai: a kalandjátékot 6-10 évesek számára ajánljuk.
Blinky Bill – A fantasztikus léggömbkaland: kísérd el Blinky Bill-t és barátait egy világkörüli útra. A szoftvert 3-7 éves korosztály számára ajánljuk!
A lakatlan sziget rejtelmei: logikus gondolkodás, ügyesség, általános ismeretek. A szoftvert 9-15 éves korosztálynak ajánljuk!
Játékos Matek Klub: a szoftver játékosan oktatja a gyerekeket a mennyiség fogalmára. 3-7 éves korosztály számára ajánljuk!

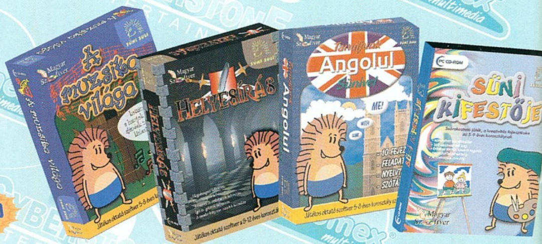




Zak's Wordgames: angol nyelvoktató szoftver 8-12 éves gyerekek számára.
Kis mozigépész: e vidám multimédiás 3D-s kalandjáték helyszíne a filmstúdió. A szoftvert 5 éves kortól ajánljuk!
Fantasztikus matekváros: ezt a programot azzal a céllal tervezték, hogy egyszerűbbé tegye a matematika tanulást a kicsik számára. A szoftvert 7 éves kortól ajánljuk!
Tomi megmenti a tengert: A gyerekek gondolkodási és nyelvi képességeit fejleszti. A szoftvert 4 éves kortól ajánljuk!

Süni suli sorozat

Süni segítségével a gyerekek szórakozva tanulhatnak. A sorozatot minden óvodás és kisiskolás számára ajánljuk.
A sorozat további tagjai: Süni kifestője, Tanuljunk németül sünivel, Süni és a háziállatok, Olvasás sünivel, Tanuljunk franciául sünivel...



Várható megjelenések



Az én képregényhősöm: Garfield, Hupikék törpikék, Tom & Jerry

Mindig is arról álmodoztál, hogy saját képregényt készíts? Nyomtasd ki a képregényedet! Készíts saját történeteket! Válaszd ki kedvenc karaktereidet! Alkoss hátteret! Találd ki, hogy mit mondanak a karaktereid!

Törpös nyomda stúdió

Készítsd el saját Törpös nyomdastúdiódat! A gyerekek 120 képből választhatnak, személyre szabhatják a szöveget, hátteret alkothatnak, megváltoztathatják a keretet... ahogy a valódi művészek is teszik.



Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.

AUTOMEX akciós szoftver-árlista

Gyerekeknek

Cím		Ár
Alice csodaországban (mesés oktató)		1,990 Ft
A kis eszkimó kalandjai (kaland, oktató)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
Az én képregényhősöm - Garrfield (ügyességi, kreatív)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Az én képregényhősöm - Hupikék Törpikék (ügyességi)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Az én képregényhősöm - Tom és Jerry (ügyességi, kreatív)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Blinky Bill - A fantasztikus léggömbkaland (kaland, oktató)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Blinky Bill - Első évem a suliban (oktató)	megjelenés.: nov.	5,990 Ft
Blinky Bill - Szellembarlang (játékos oktató)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
Csizmáskandúr (mesés oktató)		5,490 Ft
Elveszett szavak nyomában (angol nyelvoktató)		5,990 Ft
Fantasztikus Matekváros (logikai oktató)		5,990 Ft
Fantasztikus Matekváros 2. (logikai oktató)		5.990 Ft
Hupikék Törpikék - Teletranszportörp (játékos oktató)		5.500 Ft
Játékos Angol Klub 1 (angol nyelvoktató)		5,990 Ft
Játékos Angol Klub 2 (angol nyelvoktató)		5,990 Ft
Játékos Matek Klub (játékos logikai oktató)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Játékos Mesetár - sorozat (az ár darabra értendő)	ÚJDONSÁG	1,990 Ft
Játszóház (logikai oktató)		5,490 Ft
Játszóház 2. (logikai oktató, ismeretterjesztő)		5,990 Ft
Játszóház 3 - A lakatlan sziget rejtelmei (logikai, ügyességi)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Kis mozigépész (játékos oktató, készségfejlesztő)		5,990 Ft
La Fontaine - Játékos mese klub (mesés oktató)		5,990 Ft
Micsoda: Arany János (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Benedek Elek (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Kisiskolásoknak (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Óvodásoknak (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Petőfi Sándor (oktató)		1,990 Ft
Micsoda: Regék, mondák, hősök (oktató)		1,990 Ft
Okos Játékszoba (ügyességi oktató)		5,990 Ft
Sissi hercegnő csodálatos kalandjai (ügyességi kalandjáték)	ÚJDONSÁG	5,990 Ft
Süni Suli - A muzsika világa (játékos oktató)	ÚJDONSÁG	3,990 Ft
Süni Suli - Háziállatok (játékos oktató)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Süni Suli - Helyesírás (játékos oktató)	ÚJDONSÁG	3,990 Ft
Süni Suli - Kifestő (játékos oktató)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Süni Suli - Olvasás (játékos oktató)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Süni Suli - Tanuljunk angolul 1. (kezdőknek)	ÚJDONSÁG	3,990 Ft
Süni Suli - Tanuljunk németül 1. (kezdőknek)	megjelenés.: nov.	3,990 Ft
Süni Suli - Tanuljunk franciául 1. (kezdőknek)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Szabadítsátok ki a kisoroszlánt (ügyességi oktató)		5,990 Ft
Szuperagy (logikai, ügyességi oktató)		5,990 Ft
Tomi és az álomcsapda (kaland, játék)		5,990 Ft
Tomi megmenti a tengert (kaland, oktató)		5,990 Ft
Törpkaland a természetben (kaland, oktató)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
Törpkarnevál (ügyességi, készségfejlesztő)	megjelenés.: dec.	5,990 Ft
Törpös nyomda stúdió (ügyességi)	megjelenés.: dec.	3,990 Ft
Varázslatos szülinap (szülinapi játékok)		5,990 Ft
Zak's Wordgames (játékos angol nyelvoktató)		5,990 Ft

Ismeretterjesztő

Cím	Ár
1848-49 szabadságharc (történelmi)	2,990 Ft
Budapest Kalauz (ismeretterjesztő)	5,990 Ft
Budapesti Állatkert (ismeretterjesztő)	2,990 Ft
Cyberpakk 3. (7 teljes verziójú szoftver)	7,990 Ft
Cyberpakk 4. (7 teljes verziójú szoftver)	7,990 Ft
Cyberpakk 5. (8 teljes verziójú szoftver)	7,990 Ft
Cyberpakk 6. (7 teljes verziójú szoftver)	7,990 Ft
Cyberpakk 7. (7 teljes verziójú szoftver)	8,990 Ft
Erdély (ismeretterjesztő, történelmi)	1,990 Ft
Európa '98 CD Atlasz (útvonaltervező)	2,990 Ft
Görög mitológia (istenek világa, Hérosz-történetek)	5,990 Ft
Harmónia - Egészséges táplálkozás (ismeretterjesztő)	5,990 Ft
Híres magyarok a nagyvilágban (történelmi, technikai)	5,990 Ft
Jubileum Pakk (5 teljes verziójú szoftver)	5,990 Ft
Képes Krónika (történelmi)	1,990 Ft
Magyar zenetörténeti kalauz	1,990 Ft
Napjaink allergiái (ismeretterjesztő)	5,990 Ft
NASA - Az űrkutatás története (csillagászat, űrkutatás)	4,990 Ft
Opera multimédia (audió, multimédia)	1,990 Ft

Lexikonok

Cím	Ár
Cambridge Enciklopédia	4,990 Ft
Csodálatos Univerzum (csillagászat)	2,990 Ft
Ebciklopédia	1,990 Ft
Emberi test (biológiai oktatási segédanyag)	5,990 Ft
Filmlexikon	3,990 Ft
Poplexikon (magyar könnyűzenei lexikon)	3,990 Ft
Révai Nagy Lexikona	1,490 Ft
Találmányok és feltalálók	3,990 Ft
Tolnai Világlexikona	1,990 Ft
Tolnai Világtörténelem	1,990 Ft

Felnőtteknek

Cím	Ár
Club Royal - Sztriptíz	3,990 Ft
Kőszív	2,990 Ft
Öböl lányai	2,990 Ft
Rózsaágy	2,990 Ft
Szexlexikon	4,990 Ft

Szótárak

Cím	Ár
Angol hangosszótár	1,990 Ft
Angol tematikus hangosszótár	3,990 Ft
Hatnyelvű Európa szótár (magyar, angol, német, spanyol, francia, olasz)	1,990 Ft
Jogi értelmező szótár (angol)	3,990 Ft
Német hangosszótár	1,990 Ft
Német tematikus hangosszótár	3,990 Ft

Sharewarek

Cím	Ár
Grafikai programok válogatása	1,990 Ft
Legjobb akciójátékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb biztonsági és vírusirtó programok válogatása	1,990 Ft
Legjobb Internetes programok válogatása	1,990 Ft
Legjobb játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb kalandjátékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb logikai játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb multimédia segédprogramok válogatása	1,990 Ft
Legjobb stratégiai játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb tábla- és kártyajátékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb ügyességi játékok válogatása	1,990 Ft
Legjobb zenei programok válogatása	1,990 Ft
Szuper játékok válogatása	1,990 Ft
Win '98 segédprogramok	1,990 Ft

Nyelvoktató

Cím		Ár
EuroTalk - Szókincsfejlesztés gyerekeknek		4,990 Ft
EuroTalk - Kezdőknek		5,990 Ft
EuroTalk - Középhaladóknak		5,990 Ft
Langmaster collins cobuild student's dictionary (angol értelmező)		9,990 Ft
Langmaster csomag haladó (5 CD, angol)		15,990 Ft
Langmaster csomag kezdő (5 CD, angol)		15,990 Ft
Langmaster csomag középhaladó (5 CD, angol)		15,990 Ft
Langmaster kurzus haladó (1 CD, angol)		4,990 Ft
Langmaster kurzus kezdő (1 CD, angol)		4,990 Ft
Langmaster kurzus középhaladó (1 CD, angol)		4,990 Ft
Langmaster pakk haladó (4 CD, angol)		8,990 Ft
Langmaster pakk kezdő (4 CD, angol)		8,990 Ft
Langmaster pakk középhaladó (4 CD, angol)		8,990 Ft
Nyelvész 1 angol és német kezdő		1,990 Ft
Nyelvész 1 olasz kezdő		1,990 Ft
Nyelvész 1 spanyol és francia kezdő		1,990 Ft
Nyelvész 2 angol és német középhaladó		1,990 Ft
Nyelvész 3 angol haladó		1,990 Ft
Nyelvész 3 német haladó		1,990 Ft
Nyelvész magyar kezdő		1,990 Ft
Nyelvész pakk (angol, német 1.,2.,3.)		4,990 Ft
Tanuljunk együtt filmcsillagokkal - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt popsztárokkal - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt üzletemberekkel - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt világhírű írókkal - English in action		5,990 Ft
Tanuljunk együtt világsztárokkal - English in action (4 CD)		14,990 Ft
Tanuljunk együtt az angol királyi családdal - English in action	megjelenés.: nov.	8,990 Ft
Toefl előkészítő kurzus (angol)		8,990 Ft
Toefl gyakorló tesztek (angol)		8,990 Ft
Toefl kurzus+tesztek (2 CD, angol)		15,990 Ft

Oktató

Cím	Ár
Digitális könyvek 2 (Egri csillagok, Kőszívű ember fiai)	2,990 Ft
Fizika kalauz 1.	5,990 Ft
Irodalmi kalauz	5,990 Ft
Kémia kalauz	3,990 Ft
Kémia kalauz 2.	5,990 Ft
Matematika kalauz	3,990 Ft
Office 2000 kalauz	1,990 Ft
Úton - KRESZ oktató	1,990 Ft
Úton 2. - KRESZ oktató	2,990 Ft
Windows 98 Kalauz	1,990 Ft

Szórakoztató

Cím	Ár
Beat 2000 Zeneszerkesztő	1,990 Ft
Fontos 2222 (betűkészlet)	1,990 Ft
Fraktál textúrák 1., 2., 3., 4. (felhasználói)	1,990 Ft
Jövő titkai (asztrológia)	4,990 Ft
Kerttervező 3 dimenzióban	3,990 Ft
Lakástervező 3 dimenzióban	3,990 Ft
Magyar betűkészlet	1,990 Ft
New Beat - Zeneszerkesztő	1,990 Ft

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák.

Kiadja és forgalmazza:
AUTOMEX Kft.
Honlap: www.automex.hu · E-mail: info@automex.hu
Tel.:1077 Budapest, Wesselényi u. 21. · Tel.:461-5700
Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767
Forródrót: 461-5778

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Segítség

Bevezető

Úton a segítség

PCF Segítség
1306 Budapest 35, Pf.: 141
pcformat@cmk.hu

A nyár utolsó hónapjában egészen belejöttem a szörfözésbe. Na nem az interneten, hanem igazi vízben, igazi deszkával, a tengerparton. Végül is, ha már rászán egy-két hetet az ember a nyaralásra, még ez is belefér. Mellesleg elég jó móka a maga hideg, sós és fröcsögős módján.

Viszont, ahogy így visszaemlékszem, milyen volt vagy huszadszorra felkapaszkodni arra az ingatag deszkára a méteres, fehér habot vető hullámok között, eszembe jutott valami. Miért van az, hogy a mozdulatlanul üléssel, néha egyet-egyet ránduló mutatóujjal végzett tevékenység, miközben az ember arra vár, hogy az a néhány kép és szöveg végre lecsorogjon a képernyőre, ugyanígy a szörfözés nevet kapta? Sehol semmi adrenalinroham, az endorfinok sem fickándoznak, nem kell próbára tenni az ügyességed és tutira nem kapsz bélfertőzést a víztől. A szörfözés a neten hozzávetőleg annyi veszélyt és izgalmat hordoz, mint a teletext, és alig valamivel interaktívabb.

Ahogy egyre mélyebbre merültem a kérdés boncolgatásában, be kellett látnom, hogy egyik mozgást jellemző igénk sem lenne alkalmas az élmény pontos visszaadására, mert a legtöbb vagy valamilyen sebességérzést nyújt, vagy a fizikai kihívás érzetét kelti (repülés, száguldás, futás vagy mászás). Vannak ugyan olyan kifejezések is, amelyek nyugodt mozgást hivatottak leírni, de ebben benne van a dolog kényelmes tétlensége is (sodródás, vitorlázás, csorgás). A fentieket és a netes letöltés sebességét, eredményességét is figyelembe véve megreformálnám a kialakult gyakorlatot, a legjobb szó a már létező igék közül talán a legelés: legelni a neten – ez elég unalmasan hangzik, kellően repetitív és íztelen. Valahogy jobban is illik egy böngészőprogramhoz, ha azt mondod, ezzel legelsz az interneten. Még a jó Bill Gates sem menne el odáig, hogy szörfdeszkához hasonlítsa az Internet Explorer 5.5-öt.

Vágjunk bele

Kezei és lábai lassan elcsökevényesednek, a Segítség szerkesztője mégis rendületlenül válaszol a feltett kérdésekre. Igazán tartalmas élet...



Fogd a pénzt és fuss

A testvérem nemrég hallott egy cégről, a neve Ezesurf, amely ingyenes Internet kapcsolatot ígért, hogyha legalább 39£ (kb. 17 000 Ft) értékben vásárolsz tőlük részvényt és nem adod el. Ki is töltötte az online űrlapot, hitelkártyával fizetett, ezek után pedig azt a választ kapta, hogy rövidesen megérkezik a hozzáféréshez szükséges telefonszám és jelszó. Nem nagyon történt semmi, másnap felhívta az Ezesurf céget, de csak foglalt jelzést kapott, vagy egy géphang arra kérte, várja meg az operátort, végül 2-3 perc múlva bontotta a vonalat. Ez 8 héten keresztül ment így, én meg mostanában néztem fel a cég honlapjára a www.ezesurf.net címen, de csak egy mentegetőző üzenetet láttam, amelyben azt ígérték, hogy 48 órán belül jelentkeznek majd egy nyilvános bejelentéssel. 48 órával később már a site sem létezett. Az Ezesurf teljesen nyilvánvalóan szerződést sértett – van valamilyen lehetőség a pénz visszaszerzésére?

Paul Evans



Tényleg minden kétséget kizáróan szerződést sértett, de mivel nagy valószínűséggel becsődölt, a testvéred nem tehet mást, mint beáll a hitelezők feltehetően meglehetősen hosszú sorába. Szinte 100% a valószínűsége, hogy a pénzét soha nem látja viszont, és ez csak egy újabb tökéletes példa az egyre szaporodó, túl-szép-ahhoz-hogy-igaz-legyen típusú internetszolgáltatókkal szemben tanúsítandó óvatosságra. Dióhéjban a következőt tanácsolnám az internetszolgáltató megválasztásakor: nagy, ismert nevű céget válassz, ahol van havi hozzáférési díj. Bár nálunk még nincsenek divatban a különböző ingyenes szolgáltatók, biztos, hogy előbb-utóbb kis hazánkban is megkezdik majd ténykedésüket olyan cégek, amelyek nem közvetlenül szeretnének profitra szert tenni, hanem reklámok vagy más ötletes konstrukció révén. A legbiztosabb mégis a havi díjas szolgáltatás. Itt teljesen tiszta a bevétel forrása, amely egyenes arányban áll az előfizetők számával. Az ilyen cégek érdeke, hogy gyors és megbízható szolgáltatást nyújtsanak, megtartva a tagokat – a minőség tehát nagy valószínűséggel nem romlik, inkább csak javul, és a nagy „eltűnések" sem jellemzőek.

Említettük már, hogy lapzártakor nálunk még nem volt ingyenesen működő szolgáltató, de ami késik, nem múlik. Éppen ezért hagytunk meg két olyan angol levelet is a mostani számban, amelyben a felhasználók ilyen ingyenes szolgáltatókkal küszködnek – minden bizonnyal tanulságos lesz.



Egy újabb Ezesurf hitelező mai negyvenedik telefonálási kísérlete a köddé vált cég általa ismert utolsó számára.



Halál a hirdetésre

A XSINET (www.xsinet.co.za) az Internet szolgáltatóm. Bármikor kapcsolódom is fel a Netre, egy reklámcsík jelenik meg, ami mindennek útjában van, és alapvetően borzalmasan zavaró. Ez egy ingyenes szolgáltató, és a hirdetésekkel tesz szert bevételre. A reklámszalagot csak akkor lehet eltüntetni, hogyha lekapcsolódom az Internetről. Van valamilyen módja az idegesítő szalag kikapcsolásának, mondjuk Registry szerkesztés vagy ilyesmi?

Anonym



A csuda tudja, hány nyelvész kellene ahhoz, hogy megmagyarázzák, miként történt, hogy a netes hirdetős levél-szemetek nevüket pont a darált sertéshúsról kapták.



Azt hiszem, számodra az ingyenes szolgáltató egyenlő a jótékonysági intézménnyel. Az internetszolgáltatás komoly pénzekbe kerül, és hogyha a szolgáltató valamilyen okból nem kér pénzt a felhasználóktól, annak oka az, hogy más módon szeretné visszakapni a befektetett összeget. Egyes cégek az internettel generált telefonszámlád egy hányadát kapják vissza a telefontársaságtól, más pedig hirdet. A XSINET egy percig sem titkolja üzleti konstrukciójának lényegét, és ezzel tisztában kellett lenned akkor is, mikor ezt a szolgáltatót választottad. Lehet, hogy valahogy ki lehetne védeni a hirdetések megjelenését, de ez minden bizonnyal meglehetősen összetett, hiszen a XSINET bejelentkezési folyamata megkerüli, sőt nem engedélyezi a Windows saját betárcsázó moduljának használatát. Ha megpróbálnál valahogy így bejelentkezni, az illetéktelen behatolásnak minősülhetne, ami pedig törvényellenes. Ez még akkor is igaz, ha a szolgáltató székhelyéül megjelölt Dél-Afrikában nem feltétlenül van életben ilyen törvényi rendelkezés. Egyébként, még ha tudnám is, hogyan le-

het kiirtani a hirdetéseket, eszem ágában sem volna nyilvánosan közzé tenni a *PCF* hasábjain – attól a pillanattól fogva mindenki ezt használná, a XSINET pedig egy hét alatt csődöt jelentene.

Végképp eltörölve

K Az előző számokban többször is szó esett a Windows állománytörlési módszereiről. A Lomtár (vagy ismertebb nevén Kuka, esetleg Recycle Bin) tevékenységének ismeretében szerintem a Lomtárba dobás művelet alatt pontosan ez zajlik le: az állomány egyszerűen átkerül abba a könyvtárba. A régi DOS-os rendszer alatt az „undelete" parancs csak végignézte a merevlemezt, hogy van-e valamilyen visszaállítható tartalom, merthogy a fájlok törölve voltak a FAT táblából (azt hiszem, az történhetett, hogy a régi, DOS alatti segédprogramok a backup FAT táblát használták a letörölt állományok visszaállításakor).

Windows alatt egy fájlt bármeddig tárolhatsz a Lomtárban, de mivel a FAT rendszer igazán nem változott meg, szerintem a Microsoft csalt. Mikor egy állományt letörölsz a merevlemezről, akkor az teljes egészében átkerül a merevlemez egy másik részére, a Recycle Bin könyvtárába, de ezzel együtt csak az elsődleges FAT-ben kerül megjelölésre, hogy a fájl már törölve van. Így már van értelme, nem?

Gary Hall

V Ha egészen őszinte akarok lenni, számomra nem nagyon van értelme. Csak a pontosság kedvéért: DOS alatt a fájlok törlése azt jelentette, hogy nevük első karaktere kérdőjelre változott. Az ilyen nevet viselő állományok nem jelentek meg a könyvtár kilistázásakor, és a rendszer úgy tekintett rájuk, mint felülírható szabad lemezterületre. A backup FAT pedig csak akkor került felhasználásra, ha az elsődleges FAT tábla sérült volt és helyre kellett állítani, a törölt állományok visszanyerésekor nem. Windows 9x alatt a Lomtár csak egy különleges könyvtár, és mikor állományt dobunk a kukába, nem történik más, mint hogy a FAT táblában a fájl ezentúl ebben a könyvtárban lesz bejegyezve. Maga az állomány fizikailag nem változtat helyet a merevlemezen. Ha a Recycle Bin saját foglalt területen létezne a merevlemezen, akkor a Defrag program is mozdíthatatlannak jelölné, de ezt nem teszi. Szóval mi is volt tulajdonképpen a kérdés?

Lejárt az időd

K Egy nagy online Delta Force 2 parti során éppen nagyon lealáztam volna valakit, mikor a legnagyobb megdöbbenésemre a szolgáltató bontotta a vonalat. A Freeserve Unlimited ugyanis két órás tétlenség után automatikusan szétkapcsol. Hogyan tudnám ezt megakadályozni?

Thomas Richardson

V Még egy lelkes rajongó, aki az egész világot zsebre vágná ingyér'. Tedd fel magadnak a kérdést: vajon miért vezette be a Freeserve a maximálisan két óra hosszú kapcsolatot (ami egyébként az adatforgalomtól teljesen függetlenül szakad meg)? A válasz: ha ez nem lenne, azok a szerencsések, akik már egyszer feljutottak, soha nem szállnának le a Hálóról, hanem éjjel-nappal a vonalon lógnának. Így mindenki más csak a több hónapos várólistán várakozva reménykedhetne, hogy legalább addig fel tud lépni a szolgáltatóhoz, míg az e-maileket letölti. Ezt te sem akarhatod, ugyanúgy, ahogy a néhány bekezdéssel ez előtt olvasható levél szerzője, aki megfosztotta volna hirdetési bevételeitől ingyenes szolgáltatóját.

Ha olyasmit szeretnél letölteni, ami előreláthatóan két óránál többet fog igénybe venni, használd a *Gozilla* vagy a *Getright* programok valamelyikét – ezek lehetővé teszik, hogy ott folytasd a letöltést, ahol az előző alkalommal abbahagytad. Ezek közül mindkettő ingyenes, helyesebben hirdetők által szponzorált, ami ellen semmi kifogásom nincsen, viszont használják az Aureate rendszert is. Ez egy új kategória, a spyware, amely információkat gyűjt internethasználati szokásaidról, és azokat időközönként az Aureate szerverére továbbítja. Van egy kellemes megoldás, ami a *Getright* információ-továbbküldő részét kikapcsolja, ez az *Optout*. A program letölthető a **www.grc.com/optout** címről, de a *Gozilla*-ból nem tudja kiirtani a továbbküldést a program használhatatlanná rombolása nélkül. ▶



Az ártatlan külső mögött a *Getright* egy gonosz Mata Hari precizitásával küldi információit a központi agynak.

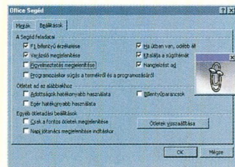
Olvasói tipp

Ugye szerinted is bővlin néz ki az Internet Explorer eszköztára? Dobjuk fel egy kicsit. A Registryben menj a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar mappába és hozz létre egy új karakterláncot. Ennek a neve BackBitMap legyen. Az értéke pedig a gépeden található bármelyik BMP fájl elérési útvonala. Ha kész vagy, indítsd el az Explorert, és láss csodát... APS

Nyírd ki Gém Gézát!

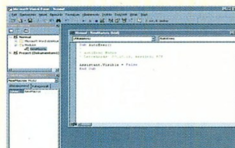
Ez a görbített drótból tákolt, állítólagos segéd néha kifejezetten kiakasztó. De már nem sokáig...

1. Lépés



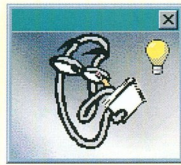
A *Microsoft Office* segédje több alakot is felvehet, de bármelyiket választod is, abban biztos lehetsz, hogy a halálba fog kergetni, mikor állandóan a legrosszabbkor ugrik elő egy idétlen kérdéssel vagy tanáccsal. „Úgy néz ki, mintha levelet írnál..." – Nem, nem levelet írok, és a véleményed tartsd magadban addig, amíg rá nem kérdezek! A gond az, hogy a kis nyomorult beállításai globálisak az egész programban, ha tehát csak az *Access*-ben szeretnénk használni, ugyanúgy ránk veti majd magát a *Word*, *PowerPoint* és *Excel* munka során is. Mindig akkor tér vissza, mikor azt hiszed, már tényleg megszabadultál tőle. Egy kis jó modorra szoktatáshoz kattints jobb gombbal a segédre és válaszd a beállításokat. Kapcsold ki a következő pontokat: Adottságok hatékonyabb használata, Egér hatékonyabb használata, Billentyűparancsok, Figyelmeztetés megjelenítése.

2. Lépés



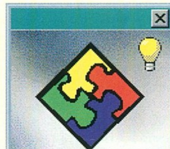
Teljesebb és végleges megoldást kínál a VBA makró használata. Ezt bármelyik *Office* alprogramban alkalmazhatjuk, csak egy sor szükséges a makróba: `Assistant.Visible = False`. Ha például beírjuk ezt a sort egy AutoExec nevű *Word* makróba, és lementjük a Normal.dot-ba, minden egyes alkalommal lefut majd, mikor a *Word* elindul. Ehhez *Word*-ben válasszuk az Eszközök/Makró/Makrók... parancsot. A megjelenő ablak alsó legördülő listájában keressük meg a Normal.dot (Globális sablon) sort, és névnek felülre írjuk be az **AutoExec**-et. Kattintsunk a Létrehozás gombra, és már benn is vagyunk a VBA kódszerkesztő ablakában. Itt csak be kell írni az `Assistant.Visible = False` parancsot a Sub AutoExec() és az End Sub sorok közé. Mentsük el a dokumentumot, indítsuk újra a *Word*-öt, és kezdjünk segédmentes életet.

3. Lépés



Ha nem szívesen másznál be a VBA makrók világába vagy be van kapcsolva az *Office* makróvírus védelme (ilyenkor a makrók nem futnak le), célszerű más megoldás után nézni, például a Registryben. Az ehhez szükséges kulcs a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\8.0\Common\Assistant\ alatt található. Az AsstState bejegyzést keresd, ahol a 0 beírásával kikapcsolod, az 1 értékkel visszakapcsolod az irodai bohócot. Ezek a beállítások viszont csak addig maradnak érvényben, amíg az *Office 97* felül nem írja őket. A másik népszerű megoldás az .act kiterjesztésű állományok törlése a C:\Program Files\Microsoft Office\Office\Actors könyvtárban. Itt minden választható segéd egy önálló fájlban létezik – legalábbis a törlésig. Elég lehet a mappa átnevezése is. Ez a módszer is működőképes, de előfordulhat, hogy az *Office* zokon veszi ezeknek a fontos állományoknak a hiányát, és egyes helyzetekben elkezd különösen viselkedni.

4. Lépés



Abban az esetben, ha először telepíted az *Office 97*-et vagy *2000*-et (vagy egy teljes formázás után teszed fel újra), még nem késő megszabadulni a kellemetlenkedő kis alaktól. A telepítéskor kapcsold ki a megfelelő pontot az Office eszközök között. Érdemes meggondolni, mert már nem használható a Programok hozzáadása/eltávolítása a segéd eltüntetésére, ha az első install során felkerült a merevlemezre – minden hasonló kísérletnek ellenáll és a helyén marad. Más alternatíva is rendelkezésre áll, ha alapvetően nem bántja a szépérzéked a segéd-koncepció, csupán az animációk hoznak pre-epileptikus állapotba – van ugyanis nyugisabb verzió is. Az *Office 97* megjelenése után akkora felhördülést váltott ki a segéd, hogy a Microsoft kiadott egy Néma logó nevű tagot is, ami egyáltalán nem animálódik és nincsenek hangeffektjei sem. A regisztrált *Office*-felhasználók a következő címről tölthetik le: http://officeupdate.microsoft.com/downloaddetails/tofflogo.htm.

Windows bajok

Aki üvegházban lakik, ne hajigáljon köveket. És kapcsolja le a villanyt, ha vetkőzik.

K Ground Control hack

Most fejezném be a Crayven Corporation küldetéseit a Ground Control címet viselő játékban, de bármikor érek is a 14. misszió végére, a PC lefagy, mikor a győzelmi képernyőre lépnék. Újraindítás után pedig nem adja meg a küldetést a gép, és újra kell játszanom – persze ugyanezzel a végeredménnyel. Van valami lehetőség arra, hogy a lementett állásban turkálva a program azt higgye, be is fejeztem a küldetést? Már vadásztam a Sierra weblapján, de egyelőre eredmény nélkül.

Martin Amir



A háború első áldozata az elmentett játékállás...

V A játék során elért előrehaladásodat a c:\sierra\GC\data\games\game0\game0.dat állomány tárolja. Ez egy meglehetősen kis méretű fájl, alig néhány bájt hosszú, így azután nem végzetes kihívás a megbuherálásával próbálkozni. Nézzük meg közelebbről.

Az általam telepített programban a fájl 9 bájt hosszúságú. Ha a Debug segítségével megnyitom, nem találok benne 0D értéket, ami a hexadecimális megfelelője lenne a 13-nak (azaz az aktuális küldetésnek). Nem szerepel 0C sem, ami az utolsó komplett küldetésnek lehetne a száma, ezért megnöveltem az első bájtot eggyel, majd megnéztem, mi a hatás. Újraindítás után azt láttam, hogy a lementett állásom nevének első betűje megváltozott – létrehoztam egy új játékot, és elneveztem TESTING-nek. Ebből egy 12 bájt hosszúságú game1.dat fájl született, és úgy tűnik, az első hét bájt a játékállás neve, ezt pedig valamilyen karakterlánc-záró bájt követi. Marad tehát az utolsó négy bájt a fájl végén, amivel foglalkoznunk kell. Ez jó hír. A rossz hír, hogy a játék mentésében a játék neve nem karakteresen, ASCII értékként szerepel, és nem használ ugyanolyan betűkre minden esetben ugyanolyan számokat a program – ez abból látható, hogy a TESTING két T-jének nem egyezett meg az értéke – eszerint a fájl valamilyen formában kódolt. Ha most ezt a game1.dat állományt lementem game1.bak-ként is, és végigjátszom az első küldetést, összehasonlíthatom az új game1.dat-tal, hogy kiderüljön, melyik bájton következett be változás. Úgy tűnik, az utolsó bájt az, de a kódolási algoritmus nem egyértelmű. Az első küldetésnél ez 04 volt, a másodiknál 00, a harmadiknál 33.

Ebből arra következtetek, hogy a Massive valóban kódolta a mentett állásokat, pont az ilyen machinációk megakadályozására. A kódolás nem lehet túl összetett, mert egy érték megváltoztatása csak az annak megfelelő bájton idéz elő változást, nem az összesben, a teljes állományban. Mindenesetre azért bonyolultabb, mint XOR-ral kombinálni minden egyes bájtot egy adott értékkel, ennél jobban pedig nem akartam elmélyedni a dologban.

Ha a Sierra nem jelentet meg valami új patchet a játék fagyásának korrigálására, a legjobb, amit tehetsz, ha lenyomod a [M]+[S]+[V] kombinációt a főmenü képernyőn, hogy megjelenjen a cheat konzol. Ide beírhatod a `gimme maps` parancsot, hogy a játék összes szintjéhez hozzáférhess a Custom Game képernyőn.

K Visszatérés a FAT16-hoz

Volt egy Pacard Bell PC-m Windows 95-tel, P100-as processzorral, 1Gb merevlemezzel. Upgrade-eltem 64MB RAM-ra, tettem bele 56K modemet, 32x CD-ROM-ot és egy belső Zip meghajtót, amelyek mindegyike hibátlanul, akadás nélkül működött együtt. Már csak egy meglehetősen drága és szinte beszerezhetetlen 2GB merevlemez (ez a gépben használható maximum) lenne kihasználatlan bővítési lehetőség. Nemrég egy ismeretlen okból bekövetkező csúf összeomlás után újra kellett formázni a merevlemezt, és újratelepíteni a Windows 95-öt. A PC szervizes, akihez elvittem a gépet, meggyőzött, hogy inkább Win98-at használjak, mert ez sokkal jobb a 95-nél. Egyetértettem a javaslattal, de ez a nagydarab oprendszer elfoglalja a fél merevlemezt. Hogyan térhetnék vissza FAT16-ra és a Win95 használatára? A szervizes azt mondta, a FAT32 már nem alakítható vissza FAT16-ra. Igaza van?

JD Jones

V A FAT32-ről tényleg nincs visszakonvertálási lehetőség FAT16-ra, csak újraformázással – ha az adatok elvesztése egy archiválást követően elfogadható opció, akkor ennek nincs akadálya. Csak futtasd le az FDISK programot a Win95 indítólemezéről, és válaszd a nemleges választ, mikor rákérdez a nagyméretű meghajtók támogatására. Ezután formázd a merevlemezt és telepítsd újra a Win95-öt, ahogy eddig.

Ezzel a kérdés „hogyan" részét rendeztük is. Amivel kevésbé vagyok tisztában, az a „miért". Az alapvető ok, amiért nem létezik FAT32-ből FAT16-ba konvertáló program, az az, hogy senki sem akar már visszafelé konvertálni, mert nincs rá különösebb oka. A FAT16 sokkal kevésbé használja ki a merevlemez kapacitását, és a meglehetősen szűk 1Gb-os mérettel sem jutnál túl messzire Win95 alatt. Lehetne FAT32-t használni Win95 alatt is, de ehhez OSR2 kellene, ami viszont csak OEM Windows verzió volt, és a leveled egy nem idézett részében írod is, hogy az eredeti Win95 telepítőlemezek megsérültek.

A tanácsom az lenne, hogy maradj inkább a Win98-nál, és cseréld nagyobbra a merevlemezt. Nem tudom, honnan származik az információ, hogy a 2Gb HD-nél nem használhatsz nagyobbat a gépben, és hogy egy ilyen meghajtó olyan drága lenne. Manapság a belépő szint 8Gb-nál kezdődik, és egy közepes teljesítményű 8.4Gb Fujitsu merevlemezt megkaphatsz már 20 000 Ft alatt. Ami kevesebb, mint a Win98 ára.

K Alapértelmezett könyvtárak 2.

A PCF13-as számában azt válaszoltátok John Moss kérdésére, akinek egy Jegyzettömbbel kapcsolatos problémája volt, hogy használja a Regeditet a gond orvoslására – nekem lenne egy egyszerűbb megoldásom, ha javasolhatom. A probléma az volt, hogy John azt szerette volna, ha a Jegyzettömb automatikusan a c:\jdk1.2 könyvtárban nyílik meg, mikor a Fájl/Megnyitás parancsot választja, szemben a c:\Dokumentumok könyvtárral, ami a Windows 98 alapértelmezett helye erre a célra.

1. Hozz létre egy üres szövegfájlt, amelynek neve open.txt, a c:\jdk1.2 könyvtárban.
2. Ehhez készíts egy ikont, ahol a megnyitandó alkalmazás a c:\Windows\Notepad.exe
3. A kiindulási könyvtárnak add meg a c:\jdk1.2-t

Ezek után, ha a Jegyzettömböt erről az ikonról indítod el, a Fájl/Megnyitás már a c:\jdk1.2 könyvtárban nyílik majd meg.

Ian Moulster

V Az általad javasolt megoldásnak számos előnye van. Az első az, hogy akár több ikonod is lehet különböző célkönyvtárak számára, így mindig elég azt a Jegyzettömb indítást választanod, amelyikben éppen dolgozni akarsz. A Registry szerkesztéssel ez csak úgy lett volna kivitelezhető, hogy minden egyes új alapértelmezett könyvtár megadásakor belepiszkálsz a regisztrációs adatbázisba.

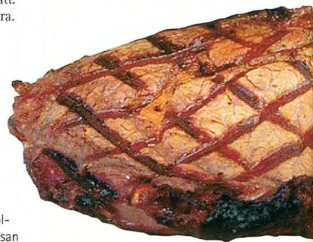
Azért van hátránya is, mert mindig lesz egy extra állomány a könyvtáradban, emellett, ha új szövegfájlt szeretnél létrehozni egy már létező megnyitása helyett, akkor a **Mentés másként** opciót kell választanod a **Fájl/Új dokumentum** helyett.

K Kikapcsolódás az IE után

Nagy általánosságban meglehetősen félénk vagyok, így aztán komoly bátorság-gyűjtés előzte meg ennek a levélnek a feladását. Viszont az alább leírt jelenség okozója nagy valószínűséggel a nagy hatalmú Mr. Gates és fenevadjai, ellenük pedig egyszál magamban nincs esélyem – így hát vállaltam a levélírás terhét. A jelenség a következő:

Bármikor nyitom is meg az Internet Explorert, ha utána megpróbálok kilépni belőle, a következő üzenet jelenik meg: „Iexplore
This program has performed an illegal operation and will be shut down. If the problem persists, contact the program vendor. Details: IEXPLORE caused an invalid page fault in module KERNEL32.DLL at 016f: bff87ede."

A probléma egyetlen megoldása a be sem zárható hibaüzenet ablak kipakolá-



sa a képernyő szélére, ahol nem sok vizet zavar. Viszont a hiba megakadályozza azt is, hogy a Windows szabályosan záródjon le kikapcsoláskor, így az újraindításkor mindig végiggyönyörködhetem a ScanDisk lefutását - mondanom sem kell, ennél azért jobb szórakozást is el tudnék képzelni. Legalább egy fél órán át kószáltam a Microsoft weblapján bármilyen támpont után, de semmit sem találtam.

Conn MacEvilly

V Először én is a Microsoft Knowledgebase-nél kezdtem a nyomozgatást, és hozzávetőleg 90 másodperc alatt találtam is megfelelő megoldást a kérdésre - ezek szerint vagy nagyon lassú modemed van, vagy nem a megfelelő kulcsszavakat használtad a kereséshez (én az „invalid page fault on shut down"-t adtam meg, amihez azért nem kell Einsteinnek lenni). Mindegy, a hiba az *Internet Explorer*-ben van, ahogy azt talán szükségtelen is volt külön mondanom. A jelenség oka a Java virtual machineben keresendő, hogy pontosabbak legyünk, ez okoz page fault hibákat a kernel32.dll-ben vagy az msjava .dll-ben, ha olyan oldalt néztél meg az *Explorer*-rel, ahol volt beillesztett Java applet.

A hiba érdekessége (minden szarkazmust félretéve, és lehet, hogy ezért is nem találtál rá elsőre), hogy, amennyire a Microsoft tudja, ez csak az *IE 4.0* és *4.01* verziójában létezik, és a javítás módja az *IE 4.01* első szervizcsomagjának telepítése. Te viszont, mint ahogy ez leveled más részéből kiderül, *Internet Explorer 5.5*-öt használsz. Akkor most mi is a helyzet? Ha engem kérdezel (és végül is ezt tetted), ez tipikus példája a Soha Ki Nem Haló Hibának. Ez meglehetősen jól ismert jelenség programozók között, oka általában a figyelmetlen programozás, amelynek javításakor egy lyukat sikerül ugyan betömni, de ez csak ideiglenes megoldás lehet, és a vezeték a következő alkalommal máshol lyukad majd ki, a ragtapasz mellett. Talán a Microsoft is realizálja majd a hibát, mikor már az összes cellux elfogyott, és kiad egy újabb szervizcsomagot. Addig viszont sajnos ezzel kell együtt élned. Vagy használjon mindenki *Netscape Navigator*-t. ▶



Ez a kanyarításnyi hússzelet biztosan véletlenül maradt itt egy nagy irodai barbecue után...

GYIK: Digimask

Ez egy új módszer arra, hogy elrejtsd a személyazonosságod, míg a neten kóborolsz?

Pont az ellenkezője. A Digimask lehetőséget nyújt arra, hogy a gépbe importáld a saját arcképed, és ezt használd különböző online játékokban, csevegőszobákban és így tovább.

De ezt már a Quake skinek is tudták!

Nem, pontosan ezt nem tudták. A *Quake* skin alapjában véve egy 2D-s textúra, amely egy már létező 3D-s objektumra kerül felfeszítésre. Még ha te lennél Cyrano de Bergerac, az orrod akkor is csak ugyanakkora lenne profilból, mint GI Joe-é, hacsak a játéktervezők nem készítettek egy modellt kifejezetten erre a célra.

Hogy működik pontosan?

Készítesz egy fotót az arcodról szemből, és egy másikat oldalnézetből. Ezután futtatod a Digimask programot, amely feldolgozza a bevitt képet és rögzít néhány egyedi vonást. Az adatok ezek után elküldésre kerülnek a neten a Digimask szerverére, majd a Digimask azonosító és jelszód néhány perc múlva megérkezik e-mailben.

És ezzel mit kezdjek?

Mikor olyan oldalra lépsz be, amely Digimask-kompatibilis, be kell írnod a megadott jelszót, és a Digimask szerveréről, a www.digimask.com-ról letöltődik az elektronikus képmásod, majd valós időben renderelve megjelenik a képernyőn. A két elküldött fotó alapján a Digimask elkészíti a fej teljes 3D-s rekonstrukcióját, amelyet valós időben képes animálni, arcvonásokkal és ajak-szinkronizációval megoldott beszéddel.

Használhatom a saját hangomat is?

A fejlesztők már dolgoznak rajta, de ez azért még egy kicsit későbbre várható. Az online arc biztosan képes lenne a valós beszélt hanggal ajak-szinkronizálva együttműködni.

Egyre jobban tetszik a dolog, de szerinted ki fogja látni a különbséget, mikor most is mindenkinél 640x480-nal megy a hálózati Q3, hogy jó legyen a képfrissítés?

Valóban hosszú időnek kell még eltelnie ahhoz, hogy a *Quake*-rajongók is kihasználhassák az új Digimask-technológia nyújtotta előnyöket. Viszont néhány nagy optikai cég már most is foglalkozik a gondolattal, hogy felhasználja a Digimaskot, hogy az eljövendő vásárlók saját arcukon nézhessék meg a weben megvásárolható 10 000 különböző szemüveg valamelyikét.

Olvasói tipp

Az üres oldal, amely a Windows Update használatakor jelentkezik, egy VBScript hiba. Van rá megoldás, letölthető a http://support.microsoft .com/support/kb/articles/Q193/7/01. ASP címről.

Tom le Grange

Monitor-torzítás

Ha ezt így folytatod, a végén megvakulsz. Hányszor is hallhattál ilyet?

1. Lépés



Gyors anatómialecke. Minden színes katódsugárcsöves (CRT) monitorban három szinkronizált elektronnyaláb lövöldöz folyamatosan szabályos minta szerint elrendezett foszforszemcsékre. A nyalábok útját elektromágnesek szabályozzák, először a képernyő legtetején végigfutó vízszintes sáv vonalát járják be, ezután haladnak folyamatosan a képernyő alja felé, sávonként - mikor útjuk végére értek, visszaállnak a kezdő pozícióba és indul a kör elölről. A nagyobb méretű monitorok esetén a nyalábokat szélesebb szögben kell eltéríteni, hogy a képernyő szélét is elérhessék, így viszont a képpontok megvilágítása inkább elliptikus mintázattal történik, nem körkörösen, ami az egymás melletti pixelek kigyújtásához és életlenebb képhez vezet. Ezt nevezik asztigmatizmusnak.

2. Lépés



Mikor a foszforszemcsét a becsapódó elektronok elérik, az ebből származó energiatöbblet fény formájában adja le. Ez a felizzás alig néhány mikroszekundum alatt elhalványul, ezért a kép állandó frissítésre szorul. Az a szám, ami megmutatja, hogy ez az újrarajzolás másodpercenként hányszor történik meg, a képfrissítési frekvencia. Ha ennek értéke 60Hz alatt van, még a kevésbé érzékeny szeműek is enyhe vibrálást látnak majd a képernyőn. Minél nagyobb a felbontás, annál vékonyabb az egységnyi bejárandó vízszintes egyenes, a scanline, és kisebb a monitor képfrissítési frekvenciája. Mikor a monitor egy adott felbontáson már nem tud kellően gyorsan letapogatást végezni, egymás után, két végighaladással kell megrajzolnia a páros és páratlan sávokat, ami tulajdonképpen felezi a képfrissítés gyorsaságát.

3. Lépés



Azért, hogy az elektronágyúk sugarai csak a megfelelő képpontokat érjék el, és ne világítsák meg a szomszédos pixeleket is, sok monitorban egy árnyékmaszkot használnak. Ez egy olyan fémlap, amelyet közvetlenül a foszforréteg felett helyeznek el, és feladata az olyan fénysugarak kiszűrése, amik célt tévesztettek és szomszédos pontokat világítanak meg. Viszont hosszabb használat után, nagy fényerejű képek esetén felforrósodik ez a lemez, minek következtében enyhén kitágul, és a lyukak mérete is nagyobb lesz - ezen pedig kósza elektronok juthatnak át. A rekeszrácsos, avagy aperture grille monitorok esetén ezt a lemezt egy finom dróthálózat váltotta fel, ahol ilyen probléma nem jelentkezik - viszont azok a vízszintes feszítő drótok, amelyek magát a hálózatot helyben tartják, sokszor látható árnyékot vetnek a képernyőre.

4. Lépés



Még tökéletesen beállított monitor esetén is előfordulhat, hogy a kép életlen, ha nem a megfelelő felbontásban használják. 14"-os monitor esetén maradj a 640x480-nál (azután villámgyorsan keress másik monitort). A 15-17 hüvelykes monitorok tulajdonosai jobban járnak a 800x600 és 1024x768-as felbontással, és ha ennél nagyobb képátmérőjű készülékkel rendelkezel, meg se állj az 1280x1024-es képméretig. A túl alacsony felbontás ugyanolyan rossz lehet, mint ha kis monitoron aránytalanul nagy felbontást választanál. Például egy 21" monitoron a 640x480 eszméletlenül idétlenül fest, a képpontok öklömnyiek, ez pedig ronda grafikát és rágott szélű szöveget eredményez.

Hardver csemegék

Ha PC problémákat fogyasztasz reggelire, valami kemény csúfság úgyis a fogaid közé ragad...

K Külső grafikus kártya

Van egy elég jó Dell laptop gépem, de csak egy 8MB-s ATI Rage LT Pro videokártya van benne. Ezt alig támogatják a játékok, így azután legfeljebb szoftveres rendert választhatok, emiatt viszont teljesen kiesik a DeusEx, és a Quake 3 helyett is be kell érnem az Unreal Tournamenttel. Azt sejtem, hogy nem tudok belegyűrni egy GeForce-t a gépbe, de létezik esetleg olyan 3D kártya gyártó, aki külső, cserélhető grafikus kártyákat készít? Most felfedeztem egy betölthető piaci űrt, vagy ráakadtam egy nyilvánvalóan áthághatatlan hardver akadályra?

Andy

V Sajnos inkább az utóbbi. A grafikus kártyáknak hihetetlen mennyiségű adatot kell cserélniük a processzorral, ez pedig egy külső csatlakozóval, mint az USB vagy a PCMCIA, teljesen lehetetlen – nem arra tervezték őket. Hagyományosan csak az üzleti felhasználók engedhették meg maguknak laptopok vásárlását, ők meg se nem nagyon játszanak, se nem upgrade-elnek: ha valami előregedett, kidobják egyben. Ezért a gyártók az árak és a súly csökkentésére, amit lehetett, belegyógyítottak az alaplapba. Mostanság kezdenek feltűnni a cserélhető grafikus chippel szállított laptopok, de ez a már létező Dell gépeden aligha segít.

K Celeron-túlhajtás

Van egy PII350 MHz-s gépem (ez 100 MHz alaplapi frekvenciával hajtva) 128 MB PC100-as RAMmal és egy Matrox G400-TV videokártyával. Néhány új játék, mint a Deus Ex, nem fut túl gyorsan, és azon kezdtem gondolkozni, hogy a PII-es processzort inkább lecserélem egy gyors Celeronra. Ha jól tudom, a Celeronok 66MHz-s alaplapi frekvencián futnak (vagy elbírnák a 100 MHz FSB-t is?) és azon gondolkoztam, az alacsonyabbra veendő alaplapi frekvencia nem csökkentené-e pont annyival a sebességet, amennyit a gyorsabb processzor jelent. Világosítsatok meg!

Greg Gasiorowski



Még a legfelszínesebb vizsgálattal is megállapítható, hogy ez a kártya nem fér bele ebbe a laptopba.

V Celeronok manapság a 700MHz-es nagyságrendben kaphatók, ez pedig még az alacsonyabb alaplapi frekvencián is alaposan ráver egy PII350-re. Az is igaz viszont, hogy a 66MHz FSB csak hivatalosan kiadott álláspont az Intel részéről, és nem feltétlenül kell bedőlni neki – nyugodt lélekkel megpróbálhatod megnövelni. A Celeron továbbra is az egyik legjobban tuningolható processzor, és a minősége is jó annyira, hogy a legtöbbjük nyugodtan elfut 100MHz-cel is, feltéve, hogy kissé megnöveled a feszültséget a nagyobb zajarány kompenzálására, és persze kellő hűtést biztosítasz. A régi PII-es processzorod minden bizonnyal Slot 1-es csatlakozású, az új Celeronok pedig FC-PGA foglalat számára készültek, de ezt könnyen áthidalhatod egy konverterrel. Ezek után beépíthetsz a gépbe mondjuk egy 566-os Celeront 22 000 Ft + ÁFA áron, és 850MHz lehet a végeredmény. Ha a legnagyobb teljesítményt akarod kicsikarni, kezdheted a 700MHz-es Celeronnal is, de kicsi a valószínűsége, hogy ez 100MHz FSB-vel futtatható, mert az 1.1GHz Celeron már nem elég stabil. Ezzel együtt a 83MHz alaplapi frekvencia szinte biztosan megy, és ez is 880MHz.

Még egy utolsó dolog – olyan Celeront vásárolj, amely a Coppermine garnitúrához tartozik. A régebbi Mendocino Celeronok, mint amilyen a Celeron 400, soha nem fognak 600MHz fölött megbízhatóan működni.

K VMM.VXD kivételek

Nemrég telepítettem egy új alaplapot a gépembe, így most az összeállítás egy GA-5AX alaplap, AMD K6-2 550 processzor és egy Seagate UDMA66 20.4 GB merevlemez. Itt a felmerült problémák listája, az okozott stressz szempontjából csökkenő sorrendben:

1. A Windows (98SE) időnként figyelmeztetés nélkül újraindul
2. Sokszor kapom a következő hibaüzenetet: „An Exception OD Has Occurred at VXD blah blah blah..." vagy „An Exception OE Has Occurred at VMM. VXD blah blah blah... „
3. A Windows csak 19 GB-t lát a merevlemezből

Feltelepítettem a legújabb BIOS frissítést is a Gigabyte weblapjáról, letöröltem és újra telepítettem a Windowst és minden programot. A Microsoft honlapjáról sem sikerült semmilyen érdemleges támogatásra szert tennem. Lehet, hogy hibás hardver van a gépben?

Stiabhna

V Tulajdonképpen így is mondhatjuk. Az említett jelenség kifejezetten gyakori a 400MHz felett futó K6-2 processzorok esetén. Egy kicsit felmelegszik, ez pedig olyan jelromlással jár, ami szinte mindig a VMM.VXD hibájához vezet (ez egyébként a virtuális memóriát kezelő meghajtóprogram). Négyféleképpen segíthetsz a dolgon:

1. Szedj ki néhány bővítőkártyát/ RAM blokkot a gépből, hogy csökkenjen a generált hő
2. Vedd vissza a CPU sebességét
3. Növeld a hűtést további ventilátorokkal
4. Kezdd el lassan (0.5 V lépésekben) növelni a processzor magfeszültségét, amíg a probléma meg nem szűnik (vagy végleg meg nem sütöd a K6-2-t).

Ezen módszerek mindegyike egyenként vagy kombinálva eredményt kell hogy hozzon az első és második problémára. A harmadik probléma nem igazi probléma, inkább csak egy univerzális félreértés, amit az okoz, hogy a merevlemezforgalmazóknál 1 000 000 000 bájtból áll az 1Gb, míg a Microsoftnál (és mindenki másnál) 1.073.741.824 bájtból.

K Partíciólimit

Szeretnék új merevlemezt betenni a konfigurációmba, ami jelenleg a következő: FIC VA503+ alaplap, P233 processzor, 2.5 GB merevlemez... [a hosszú alkatrészlista folytató-



Szöveg: Luis Villazon **Rajz:** Mark Mitchell



Egy kis extra feszültség megbízhatóbbá teszi a K6-2-t. De jóból is megárt a sokk.

dik, amit elegánsan átugrunk]. Az operációs rendszer Win95 OSR2. Mialatt a második merevlemez beszerzésén gondolkoztam, beszéltem a helyi PC szaküzlet egy munkatársával, aki azt mondta, a gépembe a processzor miatt maximum 8 GB merevlemez kerülhet összesen. Eszerint egy 5.5 GB-s merevlemezt kellene vennem, mert megtartanám az eredeti 2.5 GB-t egységet is. Helytálló ez az információ? Már az összes eddigi PCF számot végiglapoztam, hogy találjak valami erre vonatkozó információt, de erről a határról mintha nem hallott volna senki sem.

David Hancock

V Inkább az a gond, hogy te hallottál ilyesmiről, mert még a legnagyobb jóindulattal is 80%-ban értelmetlen. Elsőként, a határ legfeljebb egy partícióra vonatkozhat, nem a teljes merevlemez-kapacitásra. Másodszor, a partícióhatárokat a fájlrendszer és a BIOS határozhatja meg, a processzor semmiképp.

Nagylelkűen megajánlottam 20%-nyi igazságtartalmat az elhangzottaknak azért, mert az viszont helytálló, hogy ha a BIOS standard Int 13h interfészét használod a merevlemez elérésére, valóban 8Gb a maximális partícióméret. Ez viszont csak alacsony szintű lemezkezelő segédprogramokra vonatkozik, DOS-os és Win3.1-es futtatás során. A Windows 95 és újabb verziói teljesen új merevlemez-hozzáférési rendszerrel rendelkeznek, melynek neve LBA (Logical Block Addressing, azaz Logikai Blokk Címzés), ez pedig megkerüli az Int 13h-t. 2Gb-os határt a partícióméret tekintetében a FAT16 fájlrendszer is, de mivel az OSR2 már támogatja a FAT32-t (és van is hozzá olyan konverterprogram, ami adatvesztés nélkül alakítja ilyen formátumúra a fájlrendszert), akár két terrabájtos partíciókkal is dolgozhatsz. Vannak továbbá olyan régebbi BIOS-ok, amelyeknél a boot partíciómérete 4Gb-ra volt korlátozva, de téged ez sem érintene, mert, ahogy írtad, erre megtartanád a régebbi 2,5Gb-os merevlemezt, emellett pedig biztosan létezik már a problémát áthidaló BIOS-frissítés.

Emlékezetkiesés

K Azt hiszem, elveszítem a memóriát. Mikor megnézem a Windowsban, 96 MB RAM-ról számol be, 84%-ban szabad rendszer erőforrásokkal, 32 bites fájlrendszerrel és 32 bites virtuális memóriával. Jobban járnék, hogyha megváltoztatnám a virtuális memória beállításait? És ha igen, mire állítsam? Nemrég tettem egy nVIDIA TNT2/M64/Vanta grafikus kártyát a gépbe az extra memória miatt, mert játszani ugyan nem játszom, de sok grafikai munkát végzek a PC-vel.

Andy McIntyre

V Hát, nem tudom, a memóriád mennyire hagy ki, de sziklaszilárd bizonyíték áll rendelkezésemre, hogy félrebeszélsz. Tehát a Windows 96Mb memóriáról számol be. Ez lehet probléma vagy minden rendben van, attól függően, hogy ténylegesen mennyi RAM van a gépben – merthogy ezt nem írod sehol. Ha szerinted több mint 96Mb, akkor az egyik sín vagy memóriablokk hibás, és úgy tudod kideríteni, hogy melyik, ha addig cserélgeted őket, míg ki nem bukkan a működésképtelen darab. Mikor az egyik RAM-ot kiszeded, és továbbra is 96Mb-ot jelez a Windows, megvan a hibás modul.

A rendszererőforrások 84%-on állása teljesen normális, a virtuális memória állítgatása pedig teljesen felesleges. Nem tudom pontosan, miért hoztad fel az új grafikus kártya telepítését ebben a vonatkozásban, hacsak nem arra gondoltál, hogy a kártyán lévő memória valami módon növelni fogja majd a rendszermemóriát is (merthogy nem fogja), vagy arra, hogy az új kártya miatt van kevesebb RAM-od (ez sem túl valószínű, esetleg akkor lenne így, ha a kártya telepítésekor megsérült volna valamelyik memóriamodul vagy sín).

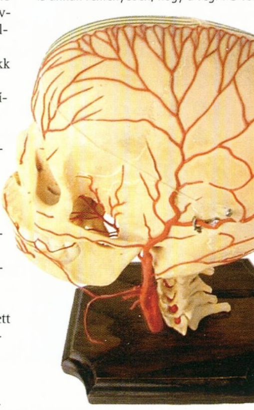
Soros kapcsolat

K Nemrég vettem új gépet angol operációs rendszerrel, és beszereztem hozzá egy standard soros kábelt is annak reményében, hogy a régi PC-ről így át tudok hozni néhány állományt. Miután elvégeztem a szükséges telepítést és kiválasztottam a megosztani kívánt könyvtárakat, a régi PC-t jelöltem meg hostnak, az újat pedig guestnek. Ezek után a hostot fogadásra állítottam, és a másikkal megpróbáltam bejelentkezni. Nem volt felhasználói név vagy jelszó megadva, így a gép mindegyiket elfogadta hostként, de ezek után a guest gép a következő üzenetet hozta fel: „Direct Cable Connection was unable to display the shared folders of the host computer. To see the shared folders type in the name of the host computer." (Hevenyészett fordításban: A soros kapcsolat nem tudta megjeleníteni a megosztott könyvtárakat a fogadó gépen. A megosztott könyvtárak böngészéséhez adja meg a host nevét.)

Megpróbáltam különböző neveket adni a gépeknek, és a Workgroup is azonos, de mikor a host nevét beírom, azt írja ki a gép, hogy nem találja a hostot.

Dang

V Ahogy minden más jellegű hálózati kapcsolatnál, a direkt kábel összeköttetésnél is engedélyezni kell a fájl- és nyomtatómegosztást, és meggyőződni arról, hogy valamilyen hálózati protokollhoz van kötve. A Vezérlőpult hálózatokkal foglalkozó részében keresd meg a TCP/IP-t és kattints a beállításokra. Válts a Kötések fülre és ellenőrizd, hogy szerepel pipa a Fájl- és nyomtatómegosztás a Microsoft hálózatban opció mellett. Ha kissé paranoiásnak érzed magad, esetleg aggaszthat, hogy valaki hozzáférhet a gépeden tárolt információkhoz, mialatt az internetre kapcsolódsz, mert hogy az is a TCP/IP protokollt használja. Erre figyelmeztet a gép is tárcsázáskor, de felesleges érdemben foglalkozni vele, mert minden egyes alkalommal újra kellene indítanod a gépet, hogy a hálózati kötéseket megváltoztasd. Alternatív megoldásként használhatsz IPX/SPX protokollt a direkt kábel kapcsolathoz, és kötheted ehhez a fájl- és nyomtatómegosztást, viszont ha többféle protokoll is be van töltve a memóriába, ez lassítja a netes kapcsolat sebességét. *PCF*



Haver! Annyira kell egy memóriaszivárgás, mint lyuk a fejem közepébe...

Online segítség

A rovat egyre inkább feszegeti a hatoldalas terjedelmi határt, ezért a sok, már elhangzott és eljövendő bölcsességnek helyet biztosítunk a weben is. Ha felkeresed a *PCF* honlapját, és ezen belül a Segítség oldalakat, végigböngészheted az eddig elhangzott kérdéseket és válaszokat, szókeresési lehetőséggel. Ha még ez sem segít, ne csüggedj, ott a PCF Fórum, ahol technikai tanácsokat kérhetsz más olvasóktól, akik már találkozhattak ugyanazzal a problémával. Küldd el a kérdésed, előbb-utóbb biztosan akad valami jótét lélek, aki válaszol.

Windows 2000

Upgrade

MCSE Training Kit: Upgrading to Microsoft Windows 2000
Szerző: Rick Wallace
Ár: 21 504 Ft
ISBN: 0-7356-1246-3
www.swsbooks.hu

Ez a könyv kőkemény rendszergazdáknak szól, akiknek időre és pontosan el kell végezni a feladatukat, nem csak éjt nappallá téve szövegelni (esetleg írni) róla. Ennek fényében erős a könyvben érvényesülő vállalati fókusz. Ha a főnököd egy nap azzal áll elő, hogy az összes gépen futó Windows NT4-et le kell cserélni Windows 2000-re, ez a könyv neked szól. Ha otthon eddig Win98-at használtál, de szeretnél a legfrissebb operációs rendszerrel dolgozni, akkor talán nem. Ez már az árán is elég jól tükröződik.

Az „MCSE" rövidítés arra is utal, hogy a könyv nagy segítséget jelent mindazoknak, akik a Microsoft Certified Systems Engineer címre pályáznak. A könyv jelentős része ugyanis azokat a problémákat tárgyalja, amelyek a hálózati adminisztrációt övezik, már az upgrade végrehajtása után. Maga az upgrade folyamata már a második fejezet utolsó mondataival véget ér. Akinek feladata lesz egy tucat NT4-et futtató gép átállítása Win2000-es rendszerre, sokkal alaposabb útmutatást nyerhet belőle, mint a kétszer ekkora méretű egyéb kézikönyvekből.

Felturbózás

Microsoft Windows 2000 Performance Tuning Technical Reference
Szerző: Rick Wallace
Ár: 17 920 Ft
ISBN: 0-7356-0633-1

„Ezzel a kötettel csökken az elvégzendő munka terhe, jópontokat szerezhet a főnöknél és hallatlanul népszerű lesz minden, a hálózatot használó kolléga szemében" – írja a könyv bevezetője. Ezek után már csak azt nem értem, miért nem vették bele rögtön a hajhullás megállítását is. Hogy mindezen csodákat véghezvihessük, már megfelelő ismeretekkel kell rendelkeznünk a Win2000-es hálózatok telepítéséről és üzemeltetéséről, merthogy a kötetben installációról, beállításokról és biztonsági kérdésekről semmit sem olvashatunk. Ha viszont van már egy működő hálózatunk, a könyv egy szinttel magasabbra vezet, bemutatja, hogyan tudjuk az utolsó morzsányi pluszteljesítményt is kicsikarni a rendszerből. Minden fontosabb, jól ismert hardverkorlát leírásra kerül, együtt hasznos részekkel a memóriakezelésről, és a többprocesszoros rendszerek teljesítményének optimális egyensúlyban tartásáról. A Windows 2000 sok új tuninglehetőséget tartalmaz, és ahogy ez a Microsoft Press egy írójától el is várható, mindezekről olvashatunk a könyvben, részletes magyarázatokkal arról, hogyan is használhatjuk ki őket a lehető legoptimálisabban.

PC Format
A sokoldalú PC magazin

pcformat.hu

Képzeld el, hogy milyen lenne, ha a világháló összeomlana, a World Wide Web nem működne és az *Internet Explorer* sem létezne... Hát valami ilyesmi lehet a világvége.

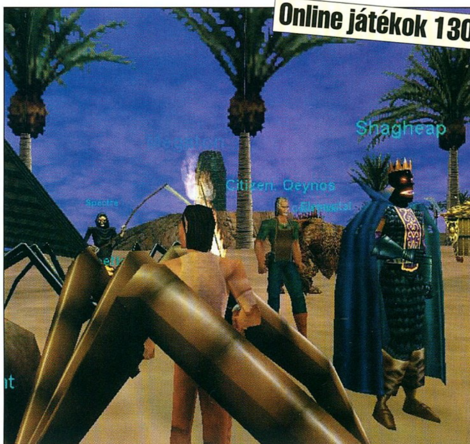
Bevezető

Akármilyen gyorsan kattintgatsz is az egereddel a böngészőben, soha nem juthatsz el mindenhova az interneten. Töméntelen mennyiségű, jobbnál jobb kiállítású, érdekesebbnél érdekesebb website-ok várnak arra, hogy felfedezd őket és kielégítsd általuk mérhetetlen információéhségedet. S hogy miért nem jutsz el mindenhová? Azért, mert amíg megismerkedsz egy oldallal, hat másik tűnik elő a semmiből. Az egyiket épp hogy csak befejezed, már ott is terem a másik. Olyan, mint egy óriási város, vagy mint a diáksziget (helyesebben egy népszerű amerikai üdítő nevével kiegészült sziget) – soha nem tudsz végigjárni minden látnivalót. Ezért talán Te is csak a legjavát szeretnéd kiválogatni ennek a masszának.

És ahhoz, hogy ezt elkezdd, létezik-e jobb hely, mint az e havi PC Format? Neeeeem. Na jó, talán a következő havi PC Format. Olyan ez, mint egy táborhely a web harcosai számára, ahol mindenkit kiképzünk, és tovább élesítjük a szörfözésben már egyébként is kifinomult képességeit. A Tudtad, hogy... rovat a jövő számítástechnikája előtt emeli kalapját, s az online irodai programcsomagokra vet egy pillantást, amely alkalmazások bérleti megoldásain keresztül a szoftvercégek megkísérelnek nagyobb jövedelemre szert tenni.

Ahogy közeleg az év vége, már nyakunkon a karácsony, s ekkor hirtelen mindenkinek aktuálissá válik elárasztani a családot minden földi jóval, mintha be szeretnénk pótolni az egész éves mulasztásokat. A télapó puttonyában a játékok is elég nagy helyet követelnek maguknak, ebben nyújtunk segítséget a vásárlásról szóló részben.

Na és a Háló Világ? A különösen idióta tartalommal felvértezett dupla oldalon a jetik ellen indítottunk hajtóvadászatot. És ha ez még mindig nem lenne elegendő szórakozás, merüljünk el a hangok világában és hallgassunk egy kis korszerű elektronikus tánczenét. Jó szórakozást!











Csak böngészünk és böngészünk és böngészünk...



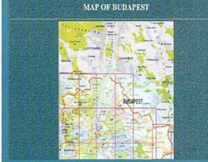
www.frisshirek.hu
A friss hírek szaporodnak, mint a gomba.



www.geocities.com/hatizsakhu
Ha Egyiptomba tartasz, feltétlenül látogasd meg.



www.politika.hu
Politikai portál politizálni próbáló polgároknak.



www.fsz.bme.hu/hungary/budapest/cgi-bin/search
Keresési funkcióval ellátott térkép fővárosunkról.

ÖTÖS FOGAT

Infótészta jól átsütve, apróra vágott petrezselyemmel bőven meghintve.



Törvénytár

Törvényeket olvasni nem túl izgalmas dolog, és ezen az oldal unalmas külseje sem változtat, ám néha bárkinek nagy szüksége lehet rájuk.
www.sztaki.hu/providers/torvenytar



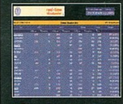
PC-Testőr

Ez a virtuális testőr a számítógéped biztonságát próbálja segíteni a védelmi programok tárházával.
freep.realgates.hu/index.html



Időjárás

A világ nagyvárosainak időjárását tudhatjuk meg a Yahoo! időjárási oldaláról. Szerepel itt többek között Nagykanizsa is.
http://weather.yahoo.com



BÉT részvénypiac

A Fornax ingyenes szolgáltatásával néhány perces késleltetéssel juthatunk hozzá a budapesti tőzsde részvényforgalmi adataihoz.
monitor.fornax.hu/free/tables/rv.html



TV műsor

Bő csatornaválasztékkal, és testre szabható beállítási lehetőséggel ellátott részletes internetes tévéújság.
www.port.hu/port_sql/owa/tv.musor

Net hírek

Újjászületett a pcformat.hu

Igen, félrevonultunk és kipofoztuk. A *PC Format* vadonatúj weboldala nagyobb, jobb és szebb, mint valaha! Hurrá!

EZEKET A SZAVAKAT OLVASVA TALÁN AZT GONdolod, „de hiszen én már láttam a *PC Format* új honlapját. Az október végi start után, mint lojális olvasónak, az első dolgom volt, hogy odalátogassak." Ebben az esetben... nos, rendben, lehet, hogy felmentést kapsz. Ha már az oldal minden részét aprólékosan áttanulmányoztad, kíméletlenül rákattintottál mindenre, amire lehetett, akkor elengedünk. Átugorhatsz a magazinnak ezen a részén.

A többiek azonban figyeljenek. Amikor egy évvel ezelőtt megalapítottuk a *PC Format* weboldalát, a koncepció az volt, hogy az online lapnak a híreken kell alapulnia, s ezenfelül valamilyen olvasói fórummal dobjuk fel az egészet. Viszont egy havilapnál kivitelezhetetlennek bizonyult a hírek özönét napról napra folyamatosan ontani. Az eredeti megvalósítás kétségtelenül jól betöltötte hivatását, de néhány hónappal ezelőtt úgy döntöttünk, itt az ideje, hogy nagyobb és jobb dolgok felé forduljunk. Tervezgettünk, vázlatokat készítettünk, mindent felprogramoztunk, aztán felvettünk néhány végzős egyetemistát, hogy elvégezzék az adatok bevitelének unalmas feladatát. E sok-sok munka eredménye a vadonatúj, szárnyaló, csillogó-villogó *PC Format* honlap.

A tartalom? Ó, igen. Az új weboldalt úgy teletömtük értékes bitekkel, hogy még a fülein is szivárognak kifelé az adatok. Itt mindenki talál magának valami érdekeset – legalábbis ezt szeretnénk hinni, mi naivak. Általánosságban szólva az oldal nem kevesebb mint öt fő részből áll: ezek a Játszótér, a Linkek, a Szuperteszt, a Segítség és a jó öreg Hírek. Tehát a neten is elérhetővé tettük az újságban lévő írások egy részét. Úgy képzeld el a *PCF* oldalát, mintha egy óriási online húsos szendvics lenne: a zsemle a webböngésződ, s a zamatos, enyhén füstölt sonka salátával és paradicsommal a nyálelválasztást megindító tartalom.

Az új oldal a képek tekintetében is sokkal többet kínál. Míg a régi site képei egy kissé extraként működtek, a mostaniak az oldal szerves részét képezik. A szerkesztőségben állandóan fuldoklunk a screenshotokban és képekben, ezért szeretnénk a neten is közétenni őket, hogy mások is hasznot húzhassanak belőlük. Még a nyitólapot is teleszórtuk velük, hogy legyen egyfajta vizuális benyomásod, mi rejlik a mélyben.

Ha már a nyitólapnál tartunk, igyekeztünk profi külsőt varázsolni neki. A régi, hírekre épülő weboldalnak csupán a napi hírek főcímeire volt szüksége, most azonban anynyira sok különböző anyag került a weboldalra, hogy az első lapon csak abban segítünk, mit hol találsz.

> **A zsemle a webböngésződ, s a zamatos, enyhén füstölt sonka salátával és paradicsommal a tartalom.**

És ez még nem minden. Egész nap sorolhatnánk az újdonságokat, mint azokban a TV Shop reklámokban, ahol egy csillogó fogú jenki üvöltözve mutat be valamilyen nevetséges multifunkcionális háztartási gépet, ami megpucolja a borsót, elmosogat, kiviszi a szemetet és így tovább. Maradjunk annyiban, hogy egy igazán nagyszerű, megújult és folyamatosan frissülő weboldal vár rád. Tekintsd meg te magad, és ne felejtsd el tudatni velünk a véleményedet.
www.pcformat.hu

Íme, teljes pompában a *PCF* új honlapjának nyitóoldala. Legalábbis az a részlet, amit sikerült belőle idepréselni.

Hírek

A régi, jó öreg Hírek rovat éppolyan döntő szerepet játszik a *PC Format* új online változatában, mint korábban. A web nemcsak magáról az információról, hanem annak gyors továbbításáról is szól. Ezen a területen az információs szupersztráda valóban maga mögé utasítja a havilapokat. Ezért ezután is elétek tárunk napról-napra minden fontos hírt a játékokkal és a számítástechnikával kapcsolatban. Hetente többször is frissítjük a hírek rovatát, hogy minden alkalommal újdonságokkal szolgálhassunk, amikor ellenállhatatlan késztetést érzel, hogy felkeresd a www.pcformat.hu-t.



Hm. Tudod, ezek a hírek már nem olyan frissek, mint amikor annak idején megírtuk őket.

Szoftveres tartalomszűrés

Trágárságok szűrése a munkahelyeken.

Sokan küldözgetnek e-mailben zaftos képeket kollégáiknak. Egyes munkaadók azonban elkezdték fegyelmezni, vagy akár ki is rúgni a sikamlós foglalatosságon rajtakapottakat, így az ártatlan örömök bajok forrásává válhatnak.

Az ilyen üzeneteket mindig is helytelenítették a cégvezetők, mert ezzel sok idő megy pocsékba és a cég hírnevén is csorba eshet. Ám a vállalati szerveren átáramló irdatlan adatmennyiség eddig lehetetlenné tette a trágár levelek gyökerestül való kiirtását. Most azonban a Content Technologies egy olyan új szoftvert indított útjára, melyet arra terveztek, hogy fülön csípje a munka közben pornográfiával foglalkozókat. A *Porn Sweeper* az e-mail elküldése előtt szexképeket keresve megvizsgálja a csatolt dokumentumokat. A készítők állítása szerint a képelemző rendszer 90 százalékos pontosságú, de amikor kipróbáltuk a programot, az gyakran összetévesztette a teljesen ártatlan képeket a valóban pornográf anyagokkal. Mindazonáltal az alkotók azzal érvelnek, hogy a szoftver pontossága a munkáltatók igényeihez igazítható, attól függően, mennyire prűdek vagy óvatosak az e-mailekkel kapcsolatban.

A Content Technologies az e-mailek szövegében trágár vagy fenyegetőző mondatokat, illetve a bizalmas cégadatokat sértő tartalmat ellenőrző programot is készít. Egy angol pornóoldal szerint a találatok fele munkahelyekről érkezik. A legnagyobb roham ebédidőben zajlik, méghozzá jórészt a telekommunikációs és IT cégek jóvoltából. Mulatságos dolog megpróbálni átverni a *Porn Sweeper*-t. Próbáld meg te magad is, a próbaverziót letöltheted a Content Technologies honlapjáról.

Eközben a Digital Freedom Network a gyengén megírt netes cenzorprogramok ellen indított kampányt. Arra biztatják a felhasználókat, küldjenek példákat a weblapok buta cenzúráira, a kretén szűrésekre. A DFN akkor indította ezt a kezdeményezést, amikor az egyik tag elmondta, hogy a BlackPlanet idióta bot komputere hogyan utasította vissza regisztrációs kérelmét, aminek az volt az oka, hogy a neve – Sherill Bofucke – obszcénnak minősült. **www.mimesweeper.com**



Tényleg különbséget tud tenni a szoftver egy duci maca és egy Botticelli kép között?

Segítség

A PC Format egyik legsikeresebb rovatának webes változatában most kulcsszavas kereséssel is elérheted a problémád megoldását, mielőtt végleg halálra ítélnéd a makacs hardvert vagy a Windows aktuális változatát.

Az újság Segítség rovata weblapunknak is állandó részévé vált. A megválaszolt kérdések adatbázisa három klasszikus kategóriára oszlik, mint ahogy azt már az újságban is megszokhattad: a Vágjunk bele alapvető telepítési gondokat, a Windows bajok Billék ármánykodásait, a Hardver csemegék pedig a vasak rakoncátlankodásait igyekszik orvosolni. És ha még ebben a bővített archívumban sem találod meg a szükséges megoldást, küldhetsz nekünk e-mailt az alábbi címre: pcformat@cmk.hu.



Segítőkészségünket még a szamaritánusok is megirigyelhetnék.

Szuperteszt



Szeretnél hangkártyákról szóló leírásokat olvasni? Jó néhánnyal találkozhatsz a Szuperteszt rovatban.

A hardver tesztek és leírások mindig is ugyanolyan fontos részét képezték a lapnak, mint a játékok kritikái – végül is sokoldalú PC magazin vagyunk. Ezt figyelembe véve elkészítettük a Szuperteszt rovatot, amely célunk szerint minden egyes újabb szám tartalmával gyarapodva masszív adatbázissá válik.

Linkek



Ha nincs kedved a nagy karácsonyi bevásárlásban részt venni, intézd el otthonról az online boltokban.

A honlap tartalma nem fejeződik be a hardver leírásoknál. Az internet a legnagyszerűbb dolog a világon, ezért bolondok lennénk kihagyni a havonta összegyűjtögetett honlapok legjavát. Közzé is tesszük ezeket a Linkek részben. Mi már elpazaroltuk életünk legszebb éveit a netes oldalak böngészésére, így neked már nem kell erre időt fordítanod, csak kattints ezekre a csemegékre.

Játszótér

Jártál már úgy valaha, hogy az újság régi számai között turkáltál egy játék kritikája után kutatva, mert épp arról gondolkodtál, hogy meg kellene venni? Nem jut eszedbe néha, milyen jó lenne egy mindig kéznél lévő *PCF* adatbázis? Nos ez igazán hátborzongató, mivel pontosan ez valósult meg a *PC Format* új weboldalán. A magazin hasábjain közzétett játékok kritikáit minden egyes hónapban feltesszük az internetre is, méghozzá – meglepő módon – a Játszótér rovatban. Igazán nem érheti szó a ház elejét.



Egy kis ízelítő a Játszótér rovatból, amelyet screenshotokkal körítve igyekszünk minél színesebbé tenni számodra.

ÖTÖS FOGAT

Menekülj el a való világ elől ezekkel a remek kis honlapokkal.



Hősemberképző

Külön bejáratú, privát hősembert igényelhetsz, akit arra is megtaníthatsz, hogy hogyan lehet megszelídíteni a vadgesztenyét.
hosember.hu



Játék.hu

Szinte minden a játékokról. Hírek, cserebere, társas- és PC-s játékok, és természetesen online játéklehetőség olyan játékokon, mint a Játék a betűkkel. Egyedülálló!
www.jatek.hu



Drivers

Nem, ez nem valami autós honlap. Viszont a hírekkel és fórummal megspékelt oldalról kazalnyi eszközhöz tölthetsz le meghajtóprogramokat.
www.drivers.hu



Rejtvény

Aki szereti hobbiból a fejét törni, az részt vehet a keresztrejtvényfejtő-bajnokságon. Klasszikus rejtvények, tartalmas szórakozás.
www.rejtveny.com



RPG.HU

A Magyar Szerepjátékosok Oldala arról tanúskodik, hogy a hazai szerepjátékosok igen aktívan mozgolódnak a kibertérben is.
rpg.rulez.org

Online játékok

Emulált próbálkozások

Az online világ megpróbálja elérni, hogy a játékközösségeknek ne kelljen fizetni a netes játékért. Több-kevesebb sikerrel.

Egy-egy játék ára a világon bárhol nagyjából azonos. Ehhez párosulnak a különböző országok különböző jövedelmei, és már ki is számolhatjuk, hogy hány órát kell dolgoznia egy honpolgárnak és mondjuk egy nyugat-európainak a hőn áhított játékért. Nem véletlen tehát, hogy a hazai PC-s játékpiac azon túl, hogy kicsi, még nagyrészt fekete is. Ráadásul nem elég, hogy gyakran elképesztő pénzeket kell kiköhögni egy-egy játékért, később még azért is fizetni kell, hogy online játszhass velük, legyen az a telefontarifa vagy az előfizetési díj.

Érthető, hogy néhányan neheztelnek, amiért havonta a játék árát még egyszer ki kell fizetni, hogy játszhassanak vele a neten. De ugye te nem fizetsz elő azért, hogy online játszhass a *Quake III*-mal vagy az *Unreal Tournament*-tel? Á, dehogy. Akkor miért kényszerülnek az *Ultima Online* és az *Everquest* rajongók ezrei arra, hogy hónapról hónapra, évről évre folyamatosan fizessenek a kedvenc játékukért? Azért, mert benne van a végfelhasználói engedélyben. Az meg mi a csoda? Úgy érted, te sem olvastad el még soha azt a telepítés alatt megjelenő hosszú szöveget, ami pontosan részletezi, hogy semmilyen módon nem piszkálhatsz bele abba a szoftverbe, amit épp most vásároltál meg? Nem lehet másolni, nem lehet a kódot feltörni, nem lehet alkoholos befolyásoltság alatt működtetni, vagy valami ilyesmi. Hmm, mi sem olvastuk.

A pénzed tehát gazdát cserélt, és cserébe



Az Uoxdev.com annyira tudományos, hogy akinek nincsen szakálla, az ne is próbálkozzon vele.



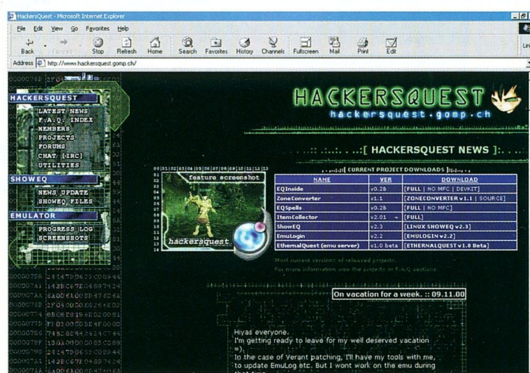
Óriássárkányok még nincsenek az UOX-nál. De ne lepődj meg, ha váratlanul betoppannak.

részt szeretnél venni az egyik online játékban a sok-sok működő szerver egyikén, amelyek mindegyikét a játékcégek birtokolják. A csalafintaság ott kezdődik, hogy nem leszel hajlandó az ő szervereiken játszani, és számukra pénzt fizetni. Viszont te nem kotorhatsz bele a játék kódjába, s a szerverek működtetésére kizárólag maguk a cégek képesek, igaz?

Ez bizony nem így van. Azonban mielőtt pontosan elmondjuk, hogy néhány gaz programozó hogyan tud túljárni a rendszer eszén, leszögezzük, hogy a *PC Format* semmilyen módon nem támogatja a végfelhasználói engedély megszegését vagy a nem hivatalos szerverek használatát. Mindazonáltal láthatjuk, hogy a Verant és az EA módszerei sem csalhatatlanok a nehezen megkeresett jövedelmed megcsapolására.

Az első állomás az első valódi online szerepjáték, az *Ultima Online* volt. Az UOX (www.uoxdev.com) az *UO* szerveremulátorok atyja, amely folyamatos fejlesztés alatt áll. Az ex-Origin csapat az EA-nál nem sok jóra tartja a nem hivatalos szervereket, mert becsapják az új játékosokat azzal, hogy elhitetik velük, ők is megkapják a teljes játékélményt, pedig valójában sok mindenről lemaradnak, mert ezek a szerverek csak megközelítik az eredetiket.

Ugyanez elmondható az EthernalQuest emulátor HackersQuestről is (**www.hackersquest.gomp.ch**), amelynek célja, hogy teljesen lemásolja az *Everquest* online játékokat tápláló szerver technológiáját. Ők még nem tartanak ott, mint az UOX az *Ultima*-val, ámbár eddig nagyszerű munkát végeztek magának a játéknak a vezérlésével kapcsolatban, így lehetővé vált számukra, hogy olyan új, teljesen interaktív világokat hozzanak létre, ami másképp nem lehetséges. Sajnos az *Everquest* fejlesztője, a Verant még az Originnál is szigorúbban jár el a nem hivatalos szerverekkel, és ismeretes, hogy korábbi próbálkozásokat a tudomásukra jutás után azon nyomban bezáratott. Kíváncsian várjuk, vajon a Hackers-



A HackersQuest honlapja kevésbé komplikált, mint az UOX, de még így is voltak itt-ott nehézségeink.



Eddig még nem hallottunk olyanokról, akik *UO* szerveren házasodtak volna meg, de ami késik…


A szerveremulátorokon egyszerre kevesebb játékos tartózkodhat, mint a hivatalos gépeken.


„Emberek, analóg gazdáinknak minden alkalommal fizetni kell, ha játszani akarnak! Harcra fel!"



Az emulátor tesztelőinek és játékosainak csapatai gyakran találkoznak játékon belül, hogy megbeszéljék a dolgok állását.

Quest meddig fogja bírni.

Tehát végül, de nem utolsósorban, figyelembe kell venned, hogy a szerveremulátor az, ami – emulátor. Nem az igazi, és nem nyújtja ugyanazt a teljes, önfeledt játékélményt. Az *Everquest* szerveremulátorokon egyszerre, egy időben maximum 32 játékos lehet, ami igen messze van attól, hogy a hivatalos szervereket 400-600 fő népesíti be. A nem hivatalos szerverek egyben eléggé megbízhatatlanok is, hiszen a komoly pénzügyi háttérrel rendelkező cégek szervereivel szemben ezeket hobbiból bütykölték össze. Nagyon meglepődnénk, ha valaha is létrejönne egy állandó, megbízható hálózat, amelyet a játékosok működtetnek ingyenes szervereken.

Így aztán a pénzedért kapsz is valamit cserébe. Lehet, hogy úgy érzed, a havi díjat jobb helyre is el tudnád költeni, de ha valóban gazdag élményekkel szeretnél gyarapodni, akkor nincs más választásod, mint hogy a hivatalos utat válaszd. Másik megközelítésből szemlélve a dolgot, ha gerillák módján vívod a háborút, csupán egy késsel hadonászva szállhatsz harcba, míg a többiek géppisztolyokkal, rakétavetőkkel és tankokkal lesznek felszerelve. Nem fogod ekkor úgy érezni, hogy kimaradsz valamiből?

PCF


Néhány igen sikeres plasztikai beavatkozást követően a CD szerkesztő új emberként – hm, nőként – kelt fel a műtétből. Jól van ez így?



Nagyon valószínű, hogy számos ilyen szörnyűséges kreatúrával fogsz találkozni, ha elmerülsz egy emulált *Everquest* szerverben. Vigyázz velük, nem viselkednek túl kellemesen.

Játékra fel!

Nagy sávszélességűek előnyben.

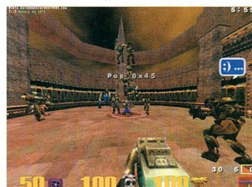
A *PCF* csapata egy angliai Barrysworld szerveren nyílt játékot hirdetett, ahol mindenki a ringbe szállhat, aki úgy érzi, bírni fogja a modemje. Azóta már felinstallálódott a *Counter-Strike* legújabb verziója is, csatlakozz hát bármelyik alábbi szerverre, s mutasd meg, mit tudsz:

Quake III
PC Format - Q3 TDM: future02.barrysworld.com:28301
PC Format - Q3 CTF: future02.barrysworld.com:28302
PC Format - Q3 1v1: future02.barrysworld.com:28303

Half-Life
PC Format - TFC: future03.barrysworld.com:27301
PC Format - CS: future04.barrysworld.com:27302

Unreal Tournament
PC Format - TDM: future02.barrysworld.com:7310
PC Format - CTF: future04.barrysworld.com:7320
PC Format - DOM: future05.barrysworld.com:7330


Mielőtt bármit is tennénk, megvárjuk a *Counter-Strike* szerveremulátorokat.

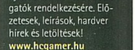

A *Quake*-hez nincs szükség emulátorokra. A hivatalos szerverek is ingyenesek.


Megrémítenek az óriási sárkányok? Akkor ne is gondolj az *Ultima Online*-ra.


Unreal Tournament-et játszhatsz a rendes szervereken. Felejtsd el az emulátorokat.

ÖTÖS FOGAT

Mielőtt vennél egy CD-ROM-ot, olvass róluk vagy próbáld ki őket itt.



HC Gamer

A Hardcore Gamer megújult tartalommal áll a látogatók rendelkezésére. Előzetesek, leírások, hardver hírek és letöltések!
www.hcgamer.hu



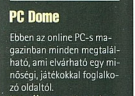
Gamekapocs

A „gémkapocs" sajátossága hogy a nemcsak a PC-s, hanem a Playstationös és Dreamcastos játékok rajongóinak is szolgálhat sok újdonsággal.
kapocs.trefort.net



Supergamez

Ez a site is tartalmas belsővel várja a látogatókat. Megnézheted a testvéroldalakat, amelyek egy-egy játékra specializálódtak.
www.tshirtshop.co.uk



PC Dome

Ebben az online PC-s magazinban minden megtalálható, ami elvárható egy minőségi, játékokkal foglalkozó oldaltól.
http://www.pcdome.hu



PC Format

Ismerős a honlap? Egyszerűen nem hagyhattuk ki a web e megújult gyöngyszemét, mely folyamatosan növekvő játékadatbázissal vár mindenkit.
www.pcformat.hu

Vásárlás

Játék a világ

A játékok egész életük során elkísérik az embereket, s így karácsony táján különösen aktuálisak. És nemcsak a számítógépes játékokra gondoltunk...

A PC Format mindig is nagy figyelmet szentelt a játékoknak, hiszen az ember gyermekkorában ez a legfontosabb eszköze a tanulásnak, felnőttkorban pedig a kikapcsolódás egyik legszórakoztatóbb formája. És különben is, sokkal jobb játszani, mint dolgozni. Karácsonykor mindez különösen időszerű, hiszen ki az az elvetemült, aki még évezredünk utolsó napjait is munkával akarja tölteni.

A karácsony másrészt kitűnő alkalmat szolgáltat, hogy hozzájussunk hőn áhított játékainkhoz. Ehhez mi két módszert is kifejlesztettünk. A direkt, rámenős módszer során egyszerűen mondd meg a szeretteidnek, hogy márpedig te élsz-halsz Godzilla félméteres plüssmásáért, ezt szeretnéd a fa alatt látni, és megígéred, hogy két mákos guba közt a csillagszórók fényében könnyektől elhomályosult tekintettel, irtózatosan meg fogsz lepődni. A kevésbé kifinomultak azt is megtehetik, hogy ők maguk mennek el megvenni a kiszemelt ajándékot.

Létezik persze egy másik módszer is, ha a csillapíthatatlan vágyad nem tudod elnyomni. Kövessük azt a huszonéves apukát, aki kétéves csemetéjének karácsonyra megvette azt az összerakható Technics modellező játékot, amiben a gigantikus távirányítható targonca összeszerelése legalábbis egy műszaki főiskola elvégzését kívánja. Persze csak éjszaka vallotta be magának, hogy tulajdonképpen önmaga gyerekkori másának vette meg, mert annak idején sosem juthatott hozzá. Azaz végy egy olyan játékot, amire nagyon vágysz, és biztos vagy benne, hogy másnak nincs rá szüksége a családban, ezután vedd meg valakinek, s január elején már biztosan te lehetsz a boldog tulajdonos.

A fenti módszerekért persze mi nem vállalunk felelősséget, és a válóperek költségeit sem álljuk. Lássuk hát inkább, mit kínál a magyar web a játékok terén.

A www.jatek.hu nyitóoldalán Egri János mosolyogva invitál bennünket, hogy mélyedjünk el a látogatók játékokkal való szórakoztatására létrejött honlap rejtelmeiben.

Jatek.hu

Ez év őszén indult az első játékkereskedelemmel és szórakoztatással foglalkozó tematikus játékportál, ahol lehet online játszani, játékokat venni és eladni, beszélgetni, véleményt mondani, klubokba tömörülni.

A nyitóoldalon rögtön egy ismerős arccal találkozunk, amint ősz tincsei alól megnyerően mosolyog ránk. Igen, ő Egri János, a magyar televíziózás egyik legnagyobb játékguruja, akivel a *Játék a betűkkel* című egykori tévés klasszikus interaktív változatát élvezheted. A játékban két játékos küzdhet egymás ellen, Egri János virtuális játékvezetése mellett. A **Játéktér** egyébként a portál egyik központi eleme, többszemélyes online játékokkal. A világban szétszóródott internetező honfitársaink jelenleg a következő játékokkal küzdhetnek egymás ellen: amőba, sakk, malom, pente, tank, reversi és darts. Ha pedig virtuálisan már jól kijátszottad magad, ideje, hogy valamilyen klasszikus játékot is magadhoz végy.

Ehhez a **Játékbolt** részbe kell belépned, ami egy online játékáruház, ahol különböző kategóriákra bontva – a sporteszközöktől a babákig – válogathatsz a megvásárolható játékok között. A cég Budapesten 48 órán belül vállalja a házhoz szállítást, vidékre 24 órán belül adja postára a megrendelt árut. Egyelőre csak postai utánvéttel szállítanak, négyezer forintos rendelés felett a házhoz szállítás az egész országban ingyenes.

A honlap látogatója nemcsak új játékokat vásárolhat, de egy árverésen eladhatja a saját megunt, vagy megveheti mások fölöslegessé vált játékait is a **Játékpiac** rovatban, mely tulajdonképpen egy aukciós lap. Bár az oldal látogatottsága elég nagy, az aukciós rész ottjártunkkor, valószínűleg a friss indulás miatt, eléggé pangott. Pedig a kialakítása kényelmes, a sok-sok kategóriában mindenki megtalálhatja a számára szükséges tárgyat.

A site további rovatai többek között a **Játékmagazin** és a **Játékfórum**. Az előbbi rovatban információk, hírek, szórakoztató anyagok sokasága – például horoszkóp, humor, keresztrejtvény – található. A **Játékfórum** vagy a **Chat** rovatban pedig a témához kapcsolódó véleményeket, meglátásokat és problémákat lehet kifejteni, megvitatni.
www.jatek.hu

PCF

Korunk újsütetű nagyvárosi közlekedési eszköze 20 ezerért. Kosztümös hölgyeknek kötelező!

Ígéretes játékpiac, ahol a megunt szuperhőseidet is felajánlhatod megvételre.

Hangvilág

Dübörög a basszus

Hajítsd el az akusztikus gitárt, vágd a klozetba a szájharmonikát, s a rock 'n' roll helyett most nyomjunk egy kis drum 'n' basst.

A 90-ES ÉVEK KÖZEPÉRE–VÉGÉRE HAZÁNKBA is begyűrűzött a legújabb zenei trend, az (akkor még) underground elektronikus tánczene. A dance eddig is minden formában tombolt. Minden hazai lemezistállónak megvolt a maga sikervárományosa – Ámokfutók, Carpe Diem, Soho Party stb. –, akik még hagyományosabb diszkózenét műveltek, s miattuk nem győztük és azóta sem győzzük a nyálat feltörölni a tévék és hifik alól. Emellett az ezredfordulóra eddig sosem látott burjánzásnak indult a leginkább techno szóval jelölt, ám számtalan irányzatra bomló tánczene. Már 94 nyarán robbanásszerűen szerveződtek egymás után az acid partyk, ahol a trance, house, rave, jungle, ambient, drum&bass stb. zenékre a keskenynapszemüveges, rikítószínűműanyag ruhába bújt, holdjárócipős ifjúság a red bullt szopogatva napkeltéig ropta táncát.

Ennek az elektronikus tánczenének központjában a ritmus áll, gyökere az afro-amerikai feketék soul zenéje, valamint a jazz alapokon nyugvó, dél-amerikai ritmusokat is alkalmazó funkyra építkező hip-hop, illetve az itthon leginkább a Boney-M és a Gombay Dance Band által megszerettetett 70-es, 80-as évekbeli diszkómuzsika.

Végül is az 1968-ban alakult rideg, kísérleti gépzenét játszó Kraftwerk, s a korai szintipopot művelő Depeche Mode vagy a szintén brit Brian Eno nyomán alakult ki a jellegzetes techno hangzás, amelyet a lecsupaszított elektronikus metronómritmusok, a dübörgő basszusok, a futurisztikus hangszínek (gyakran az énekhang hiánya) és a számok repetitív felépítése jellemez.

De álljunk is meg itt, húzzuk fel inkább a narancsszínű kukásdzsekit, és lépjünk vonagló testünkkel a „brékbítek" melldöngető basszusokkal kibélelt parkettjára.

Drum & Bass Arena

A stílus angolszász eredetéhez méltóan ez a brit honlap a web legnagyobb drum&bass oldalának kiáltja ki magát, ahol a stílus világának összes főbb szereplőjével összeakadhatsz. A drum&bass albumokról, eseményekről és turnékról szóló legfrissebb hírek mellett a site azt is lehetővé teszi, hogy megismerkedj különböző sztárok kedvenc DJ és MC előadóival. Vannak itt letölthető, archivált rádióadások, élő közvetítések DJ-k produkcióiról, meghallgathatunk egész dalokat, sőt sztárok által készített exkluzív mixeket is. A Drum & Bass Arena az angliai turnékat is követi, élő közvetítéseket adva onnan.
www.breakbeat.co.uk



A www.ronisize.com honlap a zenei újdonságok mellett bemutatja a bristoli sztár sikerrel kiközvetett történetét, köztük a Full Cycle részeseként elkövetett munkáit.

Chesnov

Íme egy kifejezetten elektronikus zenére specializálódott honlap. Ez a magyar nyelvű Online Gépzenei Magazin jelenleg sajnos csak fél gőzzel fut lecsökkent kapacitásaik miatt. Csupán a **Friss** és a **Maholnap** rovatot aktualizálják rendszeresen, amelyekben naponta új hírekkel és információkkal látják el a kitikkadt látogatókat, hogy aztán januárban újult erővel vágjanak bele a munkába a megújult magazinnal.
chesnov.pardey.org

Roni Size Reprazent

Az angliai Bristol mellől származó Roni Size akkor robbant be a köztudatba, amikor a *New Form* című Reprazent lemezzel megnyerte 1997-ben a Mercury Music-díjat. Ez az album hamarosan megtalálható lett minden valamirevaló szórakozóhely lemeztárában, az új *In the Mode* lemezzel pedig a banda a drum & basst repítette át a 21. századba. A kitűnő intro után egy nagyon profi honlap tárul elénk. Kattints az **In the Mode** menüpontra, ahol öt dalt tölthetsz le a lemezről. Találhatsz továbbá életrajzot a Reprazent minden tagjáról, illetve információkat Roni Size projektjeiről. A honlapon szerepelnek még letöltések a tavalyi Ashton Court Fesztiválról és az idei nyár glastonbury-i fellépéséről, sőt promó videók is vannak öt klasszikus Reprazent dalról.
www.ronisize.com

Anima Sound System

Az egyik legmeghatározóbb hazai „drámenbész" formáció. Stílusukban erősen keverednek az etno-techno-folk-pop-jazz elemek, gyakran találkozhatsz velük az ország különböző klubjaiban. Nem kis visszhangot váltott ki a *Himnusz* általuk elkövetett remixe. Utolsó lemezük a Hungarotonnál jelent meg, ahol csökevényes információmennyiség található meg róluk, nemkülönben a KO Recordsnál, ahol korábban három lemezük jelent meg. Szégyen, de a banda saját honlapját nem találtuk. Mindenfelé kritikák, fényképek, elszórt információmorzsák, de hol a saját honlap? Így nem lehet eldugni egy weboldalt!
www.ko.hu
www.hungaroton.hu
PCF



Az Anima Sound System lemezről a kiadó honlapján csak a dalok listáját és a borítót találtuk.

ÖTÖS FOGAT

Öt nélkülözhetetlen szentély, ha a dobokról és a basszusról esik szó.



Knowledge
Egy hagyományos magazin online megvalósítása, amely a drum&bass, hip-hop, breakbeat és utcai kultúráknak szánja magát.
www.knowledgemag.co.uk



Tilos Rádió
A legendás rádió most ismét marginalizálódott. Egyelőre csak a neten keresztül hallgathatod a nonprofit médiumból áramló ritmusokat.
www.tilosradio.hu/



Tommyboy
Tommyboy shockwave-es honlapján a DJ múltján kívül nem sok mindennel ismerkedhetünk meg, de legalább a fellépési dátumok frissek voltak.
www.tommyboy.hu



Anima Remix
Az Anima Sound System remix verseny eredménye letölthető formátumban az index MP3-as oldaláról.
mp3.index.hu/zenekar.php3?eid=29



Porno Jungle
Az oldal egyik célja, hogy jungle zenét nyomjon Real Audióban. A Porno a készítő szóhasználatában azt jelenti: „valami igazán jó".
www.ds.dial.pipex.com/nev

Tudtad, hogy...

ÖTÖS FOGAT

Dolgozz a weben ezekkel a csúcs online irodai programcsodákkal.



HotOffice

A HotOffice az eszközök széles választékát nyújtja a csoportokban dolgozóknak, s tartalmaz egy kontaktlistát, naptárt és online fájlkezelőt is.
www.hotoffice.com



Blox

A Blox számos web alapú programot kínál, köztük egy nagyon jó táblázatkezelőt és prezentációkészítőt, amelyek egy filléredbe sem kerülnek.
www.blox.com



Desktop.com

A Desktop.com virtuális desktopján tárolhatsz webcímeket, fájlokat és naptárt, amelyeket aztán a világon bárhonnan elérhetsz.
www.desktop.com



MSN Explorer

A böngészőhöz a HotMailt és a Microsoft Messengert hozzáadva az MSN új Explorere alapján elképzelhető, hogyan fog működni a Windows.NET.
http://preview.msn.com

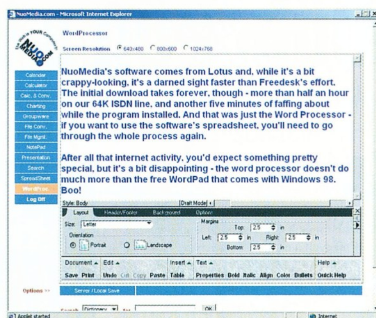


HyperOffice

A HyperOffice-nak nincs szövegszerkesztő vagy hasonló szoftvere, de van sok feladatbeütemező programja menedzsereknek.
www.hyperoffice.com

Online iroda

Miért fizetnél az irodai programokért, ha mindent megszerezhetsz a netről? Feltárjuk az online irodai szoftverek rejtette örömöket.



A NuoMedia (www.nuomedia.com) **egy jól működő Lotus alapszoftvert használ. Elég gyors, de az első letöltés egy örökkévalóságnak tűnik.**

Ha a Microsoft Office nem létezne, a PC-k egészen másként néznének ki. Az *Office* hihetetlen népszerűsége nagyban segített a Microsoftnak leigázni a világot, hiszen szinte minden üzleti célra használt gépen megtalálható. Az *Office* nagyszerű program, piaci pozíciója kikezdhetetlen, viszont megfizethetetlenül drága. Ha nem adnák egy csomagban a PC-vel, még a legolcsóbb verzióért is jó néhány ezrest kellene fizetni. Ráadásul megvan az a tulajdonsága is, hogy valósággal zabálja a helyet a merevlemezen, pár száz megabájtot még azelőtt felfal, hogy az első dokumentumodat elkészítenéd.

Ha viszont szükséged van irodai programokra, de nincs kedved egy vagyont rákölteni vagy egyetlen installálással a vincsesztered szabad helyének a felét elveszteni, akkor minden szükséges dolgot beszerezhetsz az internetről. Óriási alkalmazások telepítése helyett a NuoMedia (**www.nuomedia.com**) vagy a FreeDesk (**www.myfreedesk.com**) oldalakhoz hasonló helyek olyan szövegszerkesztőkkel és táblázatkezelőkkel látnak el, amelyek a webböngészőben futtathatók. A regisztráció után a világ bármelyik pontjáról elérheted a szoftvert. A legtöbb oldal néhány megabájtnyi ingyenes online tárolókapacitást is biztosít.

Számos előnye van az olyan oldalaknak, mint a NuoMedia, de a legfontosabb az ár – ha az internetet egyébként is használod és a telefonod átalánydíjas, akkor egy forintodba sem kerül. A fájlok online tárolása azt jelenti, hogy bármelyik PC böngészőjéről elérheted a munkáidat, ami különösen hasznos azok számára, akiknek különböző komputereken kell dolgozniuk. Ugyanakkor a *Microsoft Office* három különböző PC-n való használatáért három licenc díját kell fizetni.

Valamit valamiért

A legtöbb online irodai programcsomaggal a legnagyobb baj az, hogy reménytelenül lassúak. Beleőszülsz, mire első alkalommal letöltöd a NuoMedia szövegszerkesztőjét, a telepítés több mint fél óráig tartott egy ISDN vonalon keresztül, és ez még csak egy alkalmazás volt. Márpedig ezt minden alkalommal meg kell ismételni, amikor egy újabb gépen akarsz dolgozni. Más programok is csigalassúsággal másznak: a MyFreeDesk szövegszerkesztőjével egyetlen szó kivágása és beillesztése négy egész percig tartott, ami alatt megetettük a macskát, kiválogattuk a szekrényből a fél pár zoknikat, lemondtuk a Bravo előfizetésünket, és leszaladtunk a sarki közértbe sörért. Még a leglassabb, egyujjas gépíró is szitkozódva fogja várni, hogy a szoftver utolérje. Egyetlen olyan programot találtunk, ami nem szenvedett ettől a problémától, ez

Online irodai szoftver használata



(1) Menj fel a www.thinkfree.com **honlapra, és kattints a** Sign Up **gombra. Itt választod meg a ThinkFree felhasználói neved és jelszavad.**



(2) Az indulás előtt le kell tölteni a gépedre néhány fájlt a ThinkFree-ről. Ugorj át a biztonsági figyelmeztetésen és kattints a Yes**-re.**



(3) A következő lépésben ki kell választanod a telepítendő komponenseket. Minimumként szükséged lesz a fájlmenedzserre és a szövegszerkesztőre.



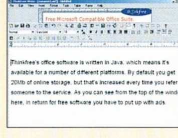
(4) Itt az idő lazítani – a letöltés (legalább) 10 percig tart. A telepítő egy ikont tesz a desktopra, amire duplán kattintva indíthatod a *ThinkFree Office*-t.



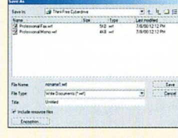
(5) A ThinkFree program futtatásakor be kell írnod a felhasználói neved és jelszavad, így elérheted az interneten lévő fájljaidat is.



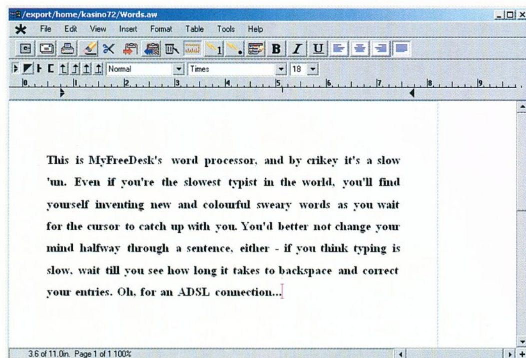
(6) A fájlkezelő a program parancsikonjaival együtt megjeleníti az online és az offline fájlokat is. Egy új dokumentum kezdéséhez klikkelj a Write **ikonra.**



(7) Ha nem lennének reklámcsíkok, azt hihetnéd, hogy a *Word*-öt használod. A *ThinkFree Write* nagyon gyors és jól használható szövegszerkesztő.



(8) A dokumentumaidat lementheted a saját merevlemezedre vagy a kibermeghajtóra, amely 20Mb szabad tárhelyet kínál használatra.



A FreeDesk (www.freedesk.com) gyorsan letöltődik, de a szoftver reménytelenül lassú. Néhány karakter másolása és beillesztése is eltart egypár másodpercig.

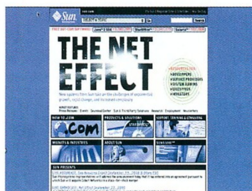
pedig a *ThinkFree Office* (www.thinkfree.com) volt. Ez szépen dolgozott akár csatlakozva voltunk az internetre, akár nem. Azonban – mint tudjuk – semmit nem adnak ingyen, s ezért a sebességért egyszer meg kell szenvedni: az első letöltés irtózatosan hosszú.

Még egy egyszerű szövegszerkesztő programért is sok adatot át kell préselni az 56K-s modemen. Ugyan ISDN-nel (vagy egy gyors munkahelyi kapcsolattal) már egészen jól használhatók, de még így is észrevehető a különbség a web alapú szoftverek és a hagyományos irodai csomagok közt. Az online kapcsolatod sebességétől függetlenül mindig van egy kis késés, amíg az adat megjárja a géped és a weboldal közti utat. Ha a sebesség és a teljesítmény egyaránt fontos, sokkal jobban jársz egy megbízható, a polcról fizikailag is leemelhető programmal.

Szoftverbérlet

Egy dolgot észre fogsz venni az online programokkal kapcsolatban. Noha a legtöbb feladattal megbirkóznak, közel sincs annyiféle funkciójuk, mint egy tradicionális irodai csomagnak. Ám ha valóban szükséged van a *Word 2000* minden csiricsáréjára, bérbe is veheted az interneten keresztül egy alkalmazásszolgáltatótól (ASP). Ilyen szolgáltató például a Personable.com (www.personable.com) is. Ezek az ASP-k egyre szaporodnak az USA-ban, s ugyanez várható nálunk is, mihelyt a nagy sávszélességű kapcsolatok általánossá válnak. A Personable-nél havi 9,95 dollárért (1 USD = 310 HUF) veheted bérbe a *Word 2000*-et, míg az *Office 2000 Premium*-ért cserébe havonta 36,95 dollárral rövidítenek meg.

A Microsoft nagyon lelkes támogatója a szoftverek bérlésének, hiszen ez még több profitot jelentene: mikor láttál utoljára kalózmásolatot egy weboldalról? Egy sor új fogyasztóhoz jutna el a cég, ha az embereket meg tudná győzni, hogy a teljes alkalmazáscsomagok megvásárlása helyett csupán a számukra szükséges programokat béreljék ki. Ez egyben nagyobb versenyt is jelent a Microsoftnak. A Sun Microsystems már adott is egy fricskát a redmondi óriásnak a *StarOffice* programmal, s már a StarPortalon dolgoznak, ami ennek a web alapú megfelelője lesz. A Microsoftnak van azonban



A Sun jóvoltából Billy most futhat a pénze után, hiszen a *StarOffice* csomag teljesen ingyenes.

még egy-két trükk a tarsolyában. A következő generációs Windowsnak, a Windows.NET-nek az internet lesz a lelke, s várhatóan egy halom web alapú része lesz a Hotmailtől kezdve a *Microsoft Office* online verzióiig.

A web alapú irodai programok jelenleg talán bután hangzanak, ám a cégek csinos összegeket költenek az ötletre, olyan rendszereket fejlesztve, amelyek a PC-től a PalmPilotokig mindenen működnek. Néhány év múlva oly bizarrul és ódivatúan fog hangzani, hogy valaki egy irodai szoftvercsomagra százezreket költ, mint most egy Koós János lemezt őrizgetni. **PCF**

A Personable.com (www.personable.com) az egyik újdonsült alkalmazásszolgáltató (ASP), akitől havi díjért olyan csúcs programokat bérelhetünk, mint például az *Office 2000*.

Ki a dobozból

Az online irodai csomagok csak a jéghegy csúcsát jelentik annak, amit a jövő szoftvereinek hívunk. Íme néhány ok, amiért érdemes megvizsgálni őket, mielőtt az enyészet martalékává válnak...

Olcsók

A web alapú gyakorlatias szolgáltatások ingyenesek, s nem kell tízezreket fizetni szükségtelenül feltuningolt irodai csomagokért. Még a fizetős szolgáltatások is csak töredékébe kerülnek a fóliába csomagolt megfelelőiknek.

Nem fogyasztják el a PC-d

Az irodai szoftverek hajlamosak zabálni a tárhelyet, s gyakori a telepítés utáni 300Mb-os méret. Még a legmohóbb online alkalmazások is csak néhány megabájtot igényelnek, és sokuk ingyenes online tárhelyet is felkínál a fájljaidnak.

Hordozhatók

Ha egy dobozos szoftvert egynél több PC-n szeretnél használni, akkor minden egyes gépre egy újabb felhasználói licencet kell vásárolni, ami nem olcsó. Az online alkalmazásokat mindegy, hány PC-n futtatod, s ez valóságos áldás, ha folyamatosan utazol.

Függetlenek

Sok rendelkezésre álló programot Java nyelven írtak, így simán futnak bármilyen gépen, ami a *Netscape*-et vagy az *Internet Explorer*-t használja. Az operációs rendszerektől függetlenek, csupán egy rendes webböngészőt igényelnek.

Ez a jövő

A *Microsoft Office* már bérelhető, s a Windows következő generációja minden korábbinál közelebb hozza egymáshoz a PC-t és az internetet. A szoftverek bérlése megszabadul a kalózmásolatok problémájától, és új fogyasztók özönét teremti a vállalatoknak.

ÖTÖS FOGAT

Kicsi a sávszélességed az online programokhoz? Próbáld meg ezeket.



Office 2000

Az irodai szoftverek atyjához már szerény 120 ezer forintért hozzájuthatsz. A Small Business Edition a legtöbbeknek megteszi.
www.microsoft.com/hun/products/office/products.htm



MS Works

A *Works* meglepően hasznos, olcsó (11 500 Ft) és biztos megoldás otthonra. A *Works Suite* csomagban a *Word 2000* is benne van.
www.microsoft.com/hun/products/works/



WordPerfect Office 2000 for Linux

Az elfogadható ár és egy sor izmos alkalmazás ideális választássá teszi a Corel kiváló *Office* csomagját a Linux felhasználók számára.
linux.corel.com



Applixware Office for Linux

Népszerű program a Linux felhasználók közt. Kiadták az *Anywhere Office*-t is azoknak, akik web alapú szoftverre vágynak.
www.vistasource.com



StarOffice 5.2

A *StarOffice* talán nem mindenkinek teszi meg, de az ár és teljesítmény viszonya hihetetlen, hiszen egy fillérbe sem kerül.
www.sun.com

Háló Világ

JETI EXKLUZÍV!

ÖTÖS FOGAT

Remek honlapok egész ingoványa terül el a weben...



SDO

A Speciális Dekorációs Osztag szívügyének tekinti, hogy kéznyomát otthagyja a falakon szerte a városban.
www.extra.hu/SDO



Magyar WWF

Nehogy azt hidd, hogy nálunk a pankrációt nem tartják nagy becsben. Íme Kovács Attila hazai WWF információs központja.
www.pankracio.ini.hu



DarkArt

Ez csak az utazás kezdete, és tele vagyok félelemmel... írja a honlap nyitóoldalán az anonim alkotó, ki később sem tárulkozik fel.
www.darkart.ini.hu



Ingyenesen

Egy hely, ahová mindent össze lehet gyűjteni, ami ma még ingyenesnek nevezhető. Potyabajnokok, ez a ti weboldalatok!
www.ingyenesen.net



IQteszt

Hetente tesztelheted az intelligenciád, s ha elég ügyes vagy, bekerülhetsz a toplistába, hogy éles elméddel tetszeleghess.
www.iqteszt.hu

Jenki Jetik!

Ha ma este lemész az erdőbe, biztosan egy nagy, ronda, szőrös meglepetésben lesz részed.

A RETTENTHETETLEN PCF CSAPAT EGYIK TAGJA mélyen aludt az ágyában, miközben az éjszakát az amerikai nagynéni coloradói házában töltötte. Szépeket álmodott és a billentyűzettől megkérgesedett hüvelykujját szopogatta, amikor egy vérfagyasztó üvöltés riasztotta fel álmából, amitől hirtelen úgy ült fel, mint aki nyársat nyelt, s kövér izzadságcseppek gördültek le a szemöldökén. Kiugrott az ágyból, felhúzta a nyuszifüles papucsát, magára kapta csíkos fürdőköpenyét, elbotorkált az ablakig és kibámult az éjszakába. Sehol semmi. De várjunk csak egy kicsit – a nagyi kertjében minden káposztát gyökerestül kitéptek, és a kutyája, Morzsi úgy ugatott, mint egy tüzelő szuka. Nyelt egy nagyot, meghúzta a fürdőköpeny kötőjét és úgy döntött, közelebbről megvizsgálja az eseményeket.

Egy óriási gombóccal a torkában elindult a hátsó ajtó felé, de elkezdett megállíthatatlanul remegni, a zseblámpa pedig vadul zörgött a kezében, imbolygó fénycsóvát vetve maga elé. Lassan haladt a káposzták felé. Jól látszott, hogy kiszaggatták és szanaszét szórták őket, mint egy óriási görögsaláta hozzávalóit. Mi a pokol folyik itt? A szeme sarkából egyszer csak egy terjedelmes horpadást vett észre a talajban, tőle balra. Lassan a nyom felé fordította a lámpáját, letérdelt és egyenesen egy félméteres lábnyommal nézett farkasszemet. Bármi is hagyta ezt a nyomot, hihetetlenül nehéznek kellett lennie – a lábnyom legalább hét centi mély volt. Néhány lépést hátrált, egyetlen mondatot mormolva a sötétségben: „Nem lehet igaz, a Jeti!" Ebben a pillanatban egy közeli zörej megfagyasztotta az ereiben a vért, s bár csak Morzsi ugrott ki a bokorból csaholva, már túl késő volt – a halálra rémült kolléga pizsamáján sötét nyomot hagytak az események. Ó, szegény.

Ezt a furcsa történetet a múlt hétfőn hallottuk a szerkesztőségben. A történet mesélőjének kezei láthatóan remegtek, amint megpróbáltunk nem nevetni. Egy óriási lábnyom? Egy jeti? Az amerikai nagynéni konyhakertjében? Micsoda hülyeség. Talán a *PCF* jeles képviselője egy kicsit több amerikai whiskyt ivott meg a kelleténél, mielőtt nyugovóra tért, s az egész cikornyás történetet csak álmodta, amint muslincafelhők köröztek a takaró alól párolgó alkoholos lehelete felett. De a szeme mást mondott, az a félreismerhetetlen csillogás látszott benne, ami csak akkor látszik, ha valami igazi szörnyűség történt. Lehet, hogy igaz volt? A coloradói káposztás kertet egy Jeti dúlta fel? Kétségtelen, hogy az évtizedek során senki nem tudta bizonyítani az állítólagos jeti létezését. De azért még létezhet, ugye?

Hölgyeim és uraim, csatlakozzanak a legfantasztikusabb jelenség utáni nyomozáshoz, amint keresztülcsörtetünk a web erdején, azokra a teremtményekre vadászva, akiket kutatva mindig csalódottan térünk haza.



A BFRO kiváló hely, hogy elkezdd utazásod az ismeretlenbe, de lehet, hogy az áltudományos humbugok valahogy szúrni fogják a begyedet.



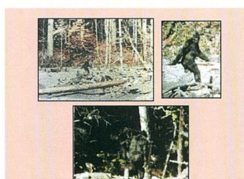
Figyeld a heves koncentrációt, amint a Jeti otthagyja névjegyét az erdőben, hogy az utána kutakodók később beletrappolhassanak.

Tudományos alaposság

Bizonyára szkeptikusan fogadod a félig ember, félig majom lények létezését, akik az erdőkben bujdokolva nagy lyukakat harapnak ki a fákból, így hát hol is kezdhetnénk máshol a nyomozásunkat, mint a Bigfoot Field Researcher's Organisationnél, amely „a Jeti rejtélyét kutató egyetlen tudományos szervezet". Kattints a **What is Bigfoot** kérdésre a történeti összegzésért, ami bemutatja, hogy a BFRO milyen elszántan próbál tudományos jelentőséget tulajdonítani a kutatásuk tárgyának, azt magyarázva, hogy a bennszülött amerikai törzsek már jóval azelőtt ismerték a lényt, hogy a **Weekly World News** nevetség tárgyává tette az egész jelenséget. Nem kevésbé szórakoztatóak a további kérdések, olyan felvetéseket téve, mint „hogyan lehetséges, hogy senki nem gázolt még el Jetit?", amire rendkívül „tudományosan" válaszolnak: „A Jetik szerfelett óvatosak." Emellett arra a tényre is nevetségesen vágnak visz-

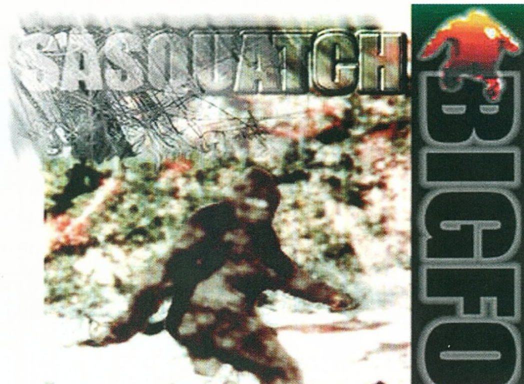


Az ősöreg *Photoshop*-ban bütykölgetve hamar rájössz, hogy milyen egyszerű meghamisítani még a saját Jeti képedet is.



A híres Patterson jelenetben egy túlsúlyos ember majomruhába öltözve útra kel, hogy megállapodjon a prémruhák rajongóival.


Az angol nyelv mindig is a dolgok egyszerű megközelítéséről volt híres. A Jeti angol megfelelője Bigfoot, ami annyit tesz: Nagyláb.


A www.n2.net/prey/Bigfoot internetes oldala telis-tele van tömve az újságokban megjelent hírekkel a legutóbbi észlelésekről, mindenféle videó és audio bizonyítékokról, sőt még – na most kapj gyorsan a fejedhez – a Jeti költészetről is van itt egy válogatás.

sza, hogy olyan kevés fotó készült róluk. „A turisták sokkal kényelmesebbek, semhogy a puszta vágy megfogalmazódjon bennük, hogy lefényképezzenek egy nagy, veszélyes kinézetű vadállatot." Hogy merik ezek a fazonok magukat tudósoknak hívni? Ez éppen olyan, mint az elképesztő módszereik. Egy beszámolóban, amikor egy éjszaka az egyik tudós megpróbálta magnószalagra rögzíteni a vadállatok hangját, elmesélte, hogy minden 45 percben fel kellett kelnie a szalagot kicserélni. Később a hangfelvevőt megpróbálta lecserélni egy videofelvevőre. Az ok? A videó lassított lejátszásban egy huzamban hat órát képes rögzíteni.

Mostanára talán már felvetődött benned a gondolat, hogy a BFRO csak félrevezetett idióták társulata, akiknek majomürülék van az agyuk helyén. Mégis megéri megnézni az **Eyewitness Sketches and Sound Recordings** fejezetet. A megfoghatatlan vadról készített ábrák azokra a rajzokra emlékeztetnek, amikért az általános iskolában már az első napon eltanácsolnak. Még jobb a két hangfájl a lap alján, **Howl** és **Scream** néven. A felvételeket állítólag megvizsgálta két ornitológus, és semmilyen állati vagy madárhangra nem emlékeztetik őket. Az első hangok olyanok, mintha valaki egy erdei remetét kapott volna mikrofonvégre egy kiadós sörözés után, míg a **Scream** egy életerős, hím arapapagájra emlékeztet, amelyik kiereszti a gőzt az egész éjszakai rikácsolás után.

Nélkülözhetetlen védőfelszerelés a Jeti elleni harcban.

De hogy gyorsan a lényegre térjünk, először is kattints a **Books, Sounds, Videos** fejezetben az aktuális filmekre, amelyek az állítólagos Jeti-észleléseket rögzítik. Egy 16 mm-es kézi kamerával készített 1967-es remegő felvétel bizony döntő bizonyíték lehet azok számára, akik úgy döntöttek, ők igenis hisznek a Jeti legendájában. A Patterson/Gimlin felvételként elhíresült film olyan, mintha egy majomjelmezbe öltözött ember baktatna kajak részegen hazafelé egy falusi álarcosbálról a domboldalon. Ennek ellenére a felvétel évtizedekig megosztotta a véleményeket, miközben néhány kétkedő azt állította, hogy a lény valójában egy statiszta, aki a munkából megy haza a *Majmok bolygója* forgatásának egy nehéz napja után. Letöltheted a *Snow Walker* című nagyszerű filmet is, ami egy másik majomjelmezest mutat be a hóban poroszkálva (erről a BFRO is belátta, hogy átverés), vagy a különös *Redwood* jelenetet, ami egy szőrös alakot jelenít meg, amint egy közeledő autó elé kerül. Figyelembe véve, hogy a film fekete-fehér és kifejezetten szemcsés, gyakorlatilag lehetetlen megmondani, hogy a szőrös alak valójában Zámbó Jimmy vagy Chewbacca, amint épp leugrott a boltba egy doboz korpásodás elleni samponért. A lap tetején további hangfájlok tartalmaznak csakugyan zavarba ejtő üvöltéseket, s meginvitálják a Jetik szemtanúit is, hogy küldjék el beszámolóikat és rajzaikat tapasztalataikról. Szóval ez egy Jetikkel jól teletömött oldal, amely „igaz" tényeket, videókat és folklórt szolgáltat az egész szőrös ügyről.
www.bfro.net

Jeti találkozások

Továbblépve a BFRO oldal kétes tudományos célzásain, ez az oldal anélkül nyújt általános áttekintést a Jeti élményekről, hogy a felfedezések fölött zavaros születlenségekkel próbálna meg ítélkezni. Az állandóan frissített oldal hetente mutat be új audio, videó és egyéb bizonyítékokat. Kalifornia távoli vidékeire összpontosítva – ahol a legtöbb szőrös jelmez bukkan fel – osztályozza a Jetik felbukkanását és tevékenységét, s odáig megy, hogy kijelentse, „a Jetik rothadó, orrfacsaró szagukról ismerhetők fel". Erre következtethettünk volna a lábuk méretéből is.

Terjedelmes válogatást gyűjtöttek össze a sajtókivágásokról és cikkekről, de az oldal erőssége a bámulatba ejtő mennyiségű video-, kép- és hangfájl, köztük egy filmmel egy nyolc láb magas Jetiről, aki a karjait lóbálja, mielőtt eltűnik a szemünk elől a maga tipikusan valószerűtlen módján. Nem túl barátságosak ezek a szőrgombócok.
www.n2.net/prey/Bigfoot

Shadowland oldala

Természetesen az egész Jeti jelenség könnyű célpontul szolgál a tréfacsinálóknak és figyelmet keresőknek az egész világon, s mindenféle jöttmentek tucatjai kérik meg egy barátjukat, hogy járkáljon körbe-körbe, mint egy majom, miközben ők felvesznek róla egy kellően szemcsés filmet. Néhány próbálkozás félig sem hihető, néhány évtizedekig vitára serkentette a szakértőket is, mielőtt a bűnösök beismerték a csalást. Azonban annak az állítólagos Jetiről készült fényképnek láttán, amire Shadowland Jeti oldalán bukkantunk rá, majd leestünk a székből a nevetéstől.

Görgesd le a lapot a különböző lábnyomokról szóló rajz és Patterson videója alá, s itt láthatsz egy rendkívül tiszta fotót egy Jetiről egy folyóparton állva, amit egy vadőr készített, miközben a helyi vadorzók után kutatott. Egyszerűen hihetetlen, hogy ezt a nevetséges átverést eléggé komolyan vették ahhoz, hogy komoly észlelésként dokumentálják. Emeljük kalapunk a tréfamester arcátlanságának nagysága előtt.
theshadowlands.net/bf.htm

PCF


A szemtanúk az incidens után gyakran rögtön lerajzolják a látványt, amivel reális, tudományosan értékelhető adatokat nyújtanak a kutatásokhoz.

Nézz a balra lent lévő képre. A Jetiről valaha készült egyik legtisztább fotót bámulod vagy az arcátlan átverések magasiskoláját?

ÖTÖS FOGAT

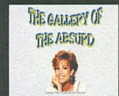
...gyere, hente-regj velünk a csodás hülyeségben.



Támolygó Kecskék Egyesülete
Akarsz látni a végtagjaik irányítását elvesztő kecskéket, ahogy összerogynak? Akkor töltsd le a filmet.
www.webworksltd.com/WebPub/Goats/Fainting Goat.html



Brokkoli Úr!
Egy vehemens vegetáriánus, a Broccoli Man a zöldek harcát vívva beöltözik kedvenc növényének, s így megy ki az utcára. Igazi aktivista!
www.madmartian.com/brocman.htm



Abszurd Galéria
Ostoba, meghökkentő és felháborító reklámok mérges egyvelege a múltból, közöttük egy klasszikussal: „Ők boldogok, mert szalonnát esznek".
www.absurdgallery.com



A hónap villanyoszlopa
A gyakran frissített oldal feltárja a villanyoszlopok tragikusan elfeledett szépségét mindenki előtt.
www.pylonofthemonth.co.uk



Jaminator
Nem tudsz gitározni? Botfüled van? Akkor miért ne vennél egy Jaminatort, ami a léggitározás új mélységeit tárja fel?
www.jaminator.com


Bele fogsz szeretni!

Mivel szórakozzunk?

PC Format – A sokoldalú PC magazin

Vajon mi dudorodik az újság mellett? Egy csodás DVD vagy két csinos CD. És azok vajon mitől dudorodnak? Csak nem?... De igen, a full alkalmazásoktól és játékdemóktól.

Bevezető

Szóval, mit is rejtenek a bugyrok? Erről valószínűleg más véleménye lenne Danténak és más a havi lemezmellékletet összeállító felelős munkatársunknak. Ezúttal – szerencsére – nem a pokol bugyrairól van szó, bár némelyik film vagy játék közel áll ehhez is – de azért pokolian jók! Egy cseppet félek, hogy önmagunkat ismételjük, mikor azt állítjuk: e hónapban igazán különleges lemezmellékletet nyújthatunk át Neked. Nemcsak a teljes verziójú programok seregét és a legújabb káprázatos, exkluzív játékdemók egész sorát, ahogy szoktuk, hanem most egy hatrészes ismertető első részét is a kezetekben tartjátok. Ez pedig a Xenon 2000 Project PCF.

Segítségével megtanulhatjátok, hogyan lehet szédítő lövöldözős űrjátékot készíteni – à la Bitmap Brothers. A diszken minden rendelkezésedre áll, hogy felépítsd a Xenon 2000-et. Persze valamit Neked is hozzá kell tenned. Igen, a sokat emlegetett kreativitást és elszántságot. Egy kis lelkesítő gyanánt mellékeltük a játék demó változatát is, amelyben megtekintheted, hogy hogyan kellene majd kinéznie a kész programnak. Ha jól kikupáltad magad játékkészítésből, kíváncsian várjuk az eredményt. Egyszer mi is alkothatunk valamit, ha már egész évben kritizálunk, nem igaz? Persze a DVD tárkapacitása ennyivel még nem merül ki. Ezért ott díszeleg még rajta a PC-enciklopédia nevezetű műalkotás is. Egy igazi ínyencfalat azoknak, akik szeretnek mindenről annyit tudni, amennyit csak lehet. Jó, jó, tudjuk, Te már mindent tudsz erről a világról. De talán mégsem lesz teljesen haszontalan ez a kis program. Hiszen úgyis ingyen van! Egy szó, mint száz, megint kitettünk magunkért: nyolc vadonatúj játékkal, köztük két exkluzív demóval is megkínálunk.

És van itt még egy-két dolog. Ha elő akarsz fizetni a PC Formatra, akkor a lemezmellékleten található link segítségével látogasd meg honlapunkat. Netán a PCF Fórum nyilvánossága elé akarod tárni a véleményedet? Nincs akadálya! A lényeg, hogy olvass minket – papíron és a neten is. És persze tobzódj a jobbnál jobb ajándékprogramok között!
Akkor tehát...
Dobozt nyiss... DVD-t tölts... TŰZ!









Tartalom



Belső infók

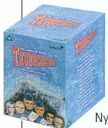
Közelgő attrakciók

Régió 2



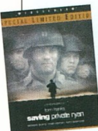
Gépnarancs (A Clockwork Orange)

Stanley Kubrick sosem gondolta volna, hogy a bemutató után játsszák majd a mozikban és megjelenik a tékákban. Ő már meghalt, úgyhogy itt van ez.



Thunderbirds kollekció

A 60-as és 70-es évekbeli játékok végre megtalálták a módját annak, hogy megjelenhessenek. Nyolclemezes gyűjtemény.



Ryan közlegény megmentése (Saving Private Ryan)

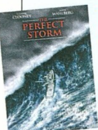
Minden idők egyik legjobb háborús filmje, a legrealisztikusabb és legnyugtalanítóbb csatajelenetekkel. Ha van surround cuccod, akkor be fog jönni.

Régió 1



MI2

Tökéletes DVD kiadvány, valószínűleg az idei év egyik legnagyobb régió egyes szenzációja lesz. Tom Cruise ismét titkosügynök, de, hála John Woo rendezőnek, az akciók sokkal feszültebbek és gyorsabbak.



The Perfect Storm

Egy másik komoly DVD kiadvány, a vihar nagyon sok otthonba el fog jutni általa. Clooney újra Wahlberggel játszik együtt (*Three Kings*) ebben az igazi, viharos történetben.

Pólók, csak neked

Úgy látszik, a pólóra vasalható matricák sem kerülhetik el szomorú sorsukat. A törvény keze mindenhová elér.

PÓLÓK. ÁLTALÁBAN NINCS TÖBB funkciójuk, mint hogy tájékoztassák a világot arról, hogy csokis vagy natúr müzlit eszel reggelire, illetve melyik heavy metal zenekar a kedvenced. Vannak, akik ebből azt a következtetést vonták le, hogy az ilyen reklámszlogenekkel teletűzdelt pólókért bíróság elé kellene állítani a viselőjét és a kitalálóját egyaránt.

Van egy csoport, a Copyleft (www.copyleft.net), akik újszerű cuccokkal próbálkoznak, ők lettek a legfrissebb áldozatai a DVD Copy Control Association (DVD CCA) nevű szervezetnek. Céljuk egyértelműen az, hogy azonnal lecsapjanak azokra, akik beleturkálnak a *DeCSS* forráskódjába. A Linuxhoz készült *DeCSS* feltöri a DVD lemezek CSS titkosítását, ezzel lehetővé teszi, hogy a DVD lemezen lévő fájlokat MPEG vagy DivX formátumba konvertálják, amiket már egy normális CD-ROM is képes beolvasni. Ez technikailag elfogadható ugyan, de másokkal ezeket a fájlokat nem oszthatod meg. Egy kicsit olyan, mint a *Napster*.

A DCCA azt kifogásolja, hogy ezt a kódot szabadon terjesztik az interneten, hiszen Linuxos dologról van szó. Ezzel áthágják a Millennium Digital Copyright Actben felállított szabályokat, miszerint nem lehet szabadon terjeszteni olyan szoftvert, ami a szerzői jogokat sérti. A kód terjesztését meggátolták, Lewis Kaplan szövetségi bíró szerint ugyanis „elősegíti a szerzői jogok megsértését". Múlt decemberben pedig a DVD CCA a Motion Picture Association of Americával (MPAA) közösen hadjáratot indított mindazok ellen, akik terjesztik a feltörő kódot. Az ügyben a Copyleftet John Doe #74-nek nevezték el. Mi is a bűntény? Pólókra nyomtatva terjesztik a *DeCSS* forráskódját, és ezt bárki láthatja!



A Copyleft nagy bajba került a legújabb divatot követő pólóival.

A vádlottak legtöbbje azzal védekezik, hogy ők más operációs rendszerekre szeretnének fejleszteni lejátszókat, nem csak a Windows és a Mac OS alá, ami önmagában még nem bűn. A Copyleft szerint ez nem így van. Az USA törvényei szerint egy szoftver forráskódjának terjesztése a szólásszabadság hatáskörébe esik, így ezen az alapon a per már önmagában is jogtalan eljárás. „Ha felteszed egy pólóra, akkor az szólásszabadság" - vallja Robin Grass, az Electronic Frontier Foundation vezető ügyvédje. Ez a szervezet képviseli az alperesek többségét. „Igazán nevetséges lenne, ha már egy pólóval is meg lehetne szegni a törvényt."

Persze a felperest ez nem győzte meg. „A dekódolás terjesztése nem más, mint egy bevásárlóközpont kulcsainak lemásolása és azok szétosztása" - mondja az MPAA elnöke, Jack Valenti. Vajon ő és az ügyvédei be fognak perelni mindenkit, aki a pólóján hordva „terjeszti" a szoftver forráskódját? Na azt megnézzük.

R1: vegyünk vagy ne?

Vajon vége a Régió 1 uralmának?

VAN RÉGIÓ EGYES DVD LEMEZED? Szeretnél? Akkor jobb lesz, ha óvatosan vásárolsz ilyet. De miért kellene régió kettes lemezt vennem a régió egyes helyett - kérdezheted joggal. Eddig nem volt erre semmilyen ésszerű magyarázat. De a Federation Against Copyright Theft nevű szervezet, amit filmterjesztők hoztak létre azzal a céllal, hogy a saját érdekeiket megvédjék, az elmúlt néhány évben többször rajtaütött olyan boltokon, ahol régió egyes lemezeket is lehetett kapni. Az esetek túlnyomó részében vádat emeltek és lefoglalták az importált lemezeket és eszközöket. De mi ebben a jó fogás?

1984-ben hoztak egy olyan törvényt, mely szerint az összes Angliában forgalmazott filmnek rendelkeznie kell a British Board of Film Classification (BBFC) hitelesítő okiratával. Ez azt (is) jelenti, hogy minden eladott DVD lemeznek először az ő kezükön kell keresztülmennie. Bármelyik film, ami nem ment keresztül a hivatalos procedúrán (az összes régió egyes film ilyen), nem rendelkezik okirattal, így legálisan nem értékesíthető. Hiába egyezik meg teljesen a régió egyes és régió kettes változata a filmnek, ez még nem jelenti azt, hogy automatikusan megkapja a szükséges papírokat.

Szerencsére az interneten keresztül nyugodtan rendelhetsz régió egyes lemezeket, bár arról érdemes meggyőződni, hogy a cég ne európai legyen (az amazon.com vagy a play247.com jó választás lehet). Remélhetőleg azért ezek a dolgok egyszer megváltoznak.

DVD szótár

G = Generáció

Generáció alatt általában a DVD lejátszók különböző generációit értjük, ami azt jelenti, hogy több vagy kevesebb szolgáltatást nyújtanak felhasználóiknak. Amerikában 1997 őszén jelentek meg a második generációs lejátszók, majd nem sokkal később, 1998 januárjában jött a harmadik generáció. Azonban vannak olyanok, akik szerint a második generációs lejátszók nagyon jó képminőséggel rendelkeznek majd, de 2003 előtt nem fognak megjelenni. Összezavarodtál? Nem vagy egyedül.

A PC-k esetében a dolgok lényegesen egyszerűbbek. A második generáció a kétszeres DVD meghajtókat jelenti, amik már képesek az írható CD lemezek olvasására is. A harmadik generáció pedig az ötszörös meghajtókat takarja. Az igazi kérdés: vajon az idősebb generáció is vesz DVD-t vagy sem?

Ezt is láttuk


Cameron, szerelmem. Miért vagy ilyen pici?

John Malkovich menet

Eredeti cím: Being John Malkovich
Ár: kb. 6500 Ft
Kontakt: www.play247.com
Terjesztő: Columbia Tristar
Kép: 1.85:1
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: John Malkovich dokumentumfilm, *Dance of Despair and Disillusionment*, Spike Jonze interjú, fényképalbum.

Bolond. Bolond, bolond, bolond. Valójában sokkal bolondabb, mint bármi vagy bárki, akit ketrecben tartanak, kifejezetten dilibogyókon neveltek, csak nekünk. Anélkül, hogy túl sokat elárulnánk, a történet röviden: Craig Schwartz (John Cusack) sikertelen bábjátékos felfedez egy átjárót John Malkovich színész tudatába. Ahogy annak lennie kell. Mindez természetesen az USA-ban történik, az első dolog, amivel Schwartz szembesül, az a házsártos feleség (Cameron Diaz) és az isteni munkatársnő, Maxine (Catherine Keener). Így nem volt nehéz arra az elhatározásra jutnia, hogy 200 dollárt biztos megér az embereknek 15 perc John Malkovich szerepében, fejében. És aztán... Nos, ezt már igazán nehéz leírni, ráadásul valószínűleg el sem hinnétek. Jobb, ha saját magad nézed meg, rendben?

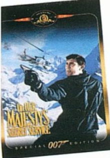
Mókás, ugyanakkor nyugtalanító, a *BJM* elég szokatlan szemszögből mutatja meg nekünk az életet, a létezést, na és persze a bábjátékot. Igazán kellemes, hogy a lemez minősége is egyenes arányban áll a filmével, a képminőség remek, bár néha egy kicsit szemcsés, egyébként a *BJM* nem az a film, ami szétszaggatja a hangfalaidat (kivéve azokat a furcsa hangokat, amiket Malkovich fejébe történő behatolásnál hallani).

A lemez annyi extrával van teletömve, hogy azonnal egyértelmű, vásárlói nem egy egyszerű filmes élménnyel lesznek gazdagabbak. Ott van például a *Dance of Despair and Disillusionment*, ami egy dokumentumfilm-paródia John Horatio Malkovichról és Schwartz bábszínházáról. A rendezői kommentáron kívül minden megtalálható rajta, ami szem-szájnak ingere, ráadásul, ha valaha is volt olyan film, aminek erre szüksége van, hát akkor ez a *BJM*. Ne is forgasd a szemed, ez egy annyira középszerű film, hogy pont ezért olyan nagyon jó. Az idei év egyik legjobb filmje (és DVD lemeze), még akkor is, ha mindenki be van szívva.

Film: 91%
DVD extrák: 84%
Végítélet: Szinte már bűn, ha valaki kihagyja a filmművészet e remekművét. Keress egy pénzautomatát. Vegyél fel pénzt. Vedd meg a lemezt.

Őfelsége titkosszolgálatában (James Bond – 6.)

Eredeti cím: (On her Majesty's Secret Service) **Ár:** 6900 Ft **Kontakt:** www.intercom.hu **Terjesztő:** MGM **Hang:** Dolby Pro Logic **Extrák:** dokumentumfilmek, TV- és mozibemutatók, fotógaléria, hangkommentár.

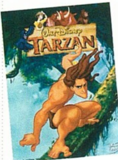


Talán az egyik leginkább alulértékelt Bond film, az *OHMSS* akkor is az egyik legjobb. A katalógusmodellkedésből élő George Lazenby szereplésével a mű visszatér a Bond filmek gyökereihez – nincs benne annyi kütyü, így sokkal realisztikusabb az egész. Blofeld bőrében Telly Savalas fenyeget, Diana Riggbe pedig még Bond is beleszeret – egészen az *A világ nem elég* megjelenéséig. Az elejétől a végéig ízig-vérig akciófilm, lenyűgöző kaszkadőrmutatványok, nagyszerű felvételek és egy kis megmagyarázhatatlan sötét íz. A lemez is élvezetes, van egy dokumentumfilm, amiből kiderül, hogy Lazenbynek hogyan sikerült eltörnie egy kaszkadőr orrát...

Film: 85%
DVD extrák: 89%
Végítélet: Szuper Bond film, csak egyetlen baja van, Connery nem szerepel benne. A jelen pillanatban kaphatók közül az egyik legjobb Bond DVD lemez.

Tarzan

Ár: 6000 Ft **Kontakt:** www.intercom.hu **Terjesztő:** Disney
Kép: 1.66:1 anamorfikus **Hang:** Dolby Digital 5.0
Extrák: a Tarzan legenda története és fejlődése, Tarzan zenéje, forgatókönyv, olvasnivalók, játék.



A Tarzan napjaink egyik legjobb Disney filmje, minden gyerek és fiatal kedvence. Néhány új, eddig még sosem látott animációs trükköt is alkalmaztak a készítésekor, amitől elakad az ember lélegzete. A történet? Ha emlékeztetőre van szükséged: majmok által felnevelt fiú, akit vadászok találnak meg, közülük az egyik igazán ronda fráter. Jane persze megpróbál segíteni a majomembernek. Egyetlen dolog rontja le az összképet, mégpedig Phil Collins zenéje. Egy csomó remek extrát zsúfoltak a lemezre (összesen 58 percnyit), de a valamivel drágább, gyűjtőknek szánt kiadás a tökéletes DVD lemez.

Film: 75%
DVD extrák: 70%
Végítélet: Kiváló Disney lemez, ha van gyereked, akkor muszáj megvenned. Persze valószínűleg te is szeretni fogod.

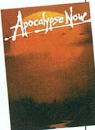
Befutottak...

American Psycho



Fekete komédia egy divatőrült üzletemberről, aki gyilkossággal dobja fel egyhangú életét.

Apokalipszis most



Coppola klasszikus alkotása. Igazi háborús remekmű, nagyszerű alakításokkal és rendezéssel.

Erin Brockovich



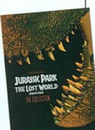
Julia Roberts egy elvált anya szerepében, aki ellenszegül az amerikai bíróságnak.

The Filth and the Fury



Johnny Rotten, Sid Vicious és a Sex Pistols többi tagja elkészítette második filmjét Julien Temple rendezői segítségével.

Get Carter



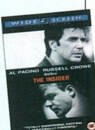
Michael Caine egyik legjobb és legismertebb szerepében. Nagyszerű banda thriller, amit most (hát istenem) Sly Stallone főszereplésével újra elkészítenek.

Jurassic Park/Az elveszett világ



Spielberg dinós mozija meghódítja a DVD piacot is. Legyünk őszinték, az első nagyszerű, a második ócska. Azért érdemes megvenni.

Magnolia



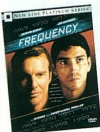
Néhány boldogtalan karakterről szóló film, amiben Tom Cruise élete egyik legjobb alakítását nyújtja. Nevetni fogsz, bár sírnod kellene.

A Bennfentes

Amikor ezt olvasod – a nyomdai csúszások miatt –, *A Bennfentes* már kapható. Szuper alakítás, kiváló történet. Ne hagyd ki!

Ezt is láttuk

Befutottak...



Frequency

Időutazásos történet egy rendőrről, aki egy 30 évnyi hézagon keresztül kommunikál apjával, aki a fiú hatéves korában hunyt el.

Keeping The Faith



Edward Norton rendezői bemutatkozása egy komédiával, ami egy rabbi és egy pap barátságáról szól.



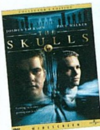
Never Say Never Again

Sean Connery visszatért, hogy elkészítse a *Thunderball* feldolgozását. Igaz, a *Diamonds Are Forever* után azt nyilatkozta, hogy többet nem vállal Bond szerepet.

Pitch Black



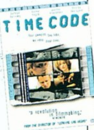
Divatos, költséges sci-fi az *Alien* és a *Blair Witch* stílusát ötvözve. Jó kritikákat kapott, DVD-n is siker várható.



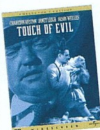
Skulls

Érdekel, hogy a gazdag kölykök hogyan érvényesülnek a pénz és politika világában? A *Skulls* a lehetőségek klubja. Csúcs thriller.

Timecode



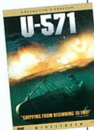
Mike Figgis rendezésében, Salma Hayek főszereplésével négy történet elevenedik meg a négyfelé osztott filmvásznon.



Touch Of Evil

Orson Welles klasszikusa, az egyik legjobb film, Charlton Heston és Marlene Dietrich főszereplésével. Újravágták Welles eredeti terveinek megfelelően.

U-571



Ellentmondásos, mégis sikeres tengeralattjárós thriller, az akciójelenetek mindenkinek tetszettek, de a kritikusok bírálták a történelmi hűség (hűtlenség) miatt.



John Cusack néhány lemez eladásával próbálja életét a jó mederbe terelni. Vajon sikerül neki?

High Fidelity

Ár: kb. 7500 Ft
Kontakt: www.play247.com
Terjesztő: Disney
Kép: 1.85:1
Hang: Dolby Digital 5.1
Extrák: interjúk a szereplőkkel, kimaradt jelenetek, bemutatók, beszélgetés az író/producerrel, Cusackkal és a rendező Frearsszel.

Ebben a hónapban John Cusack mindenhol ott van (nézd csak meg Régió kettő *Being John Malkovich* kritikánkat), úgyhogy, ha így folytatja, hamarosan ő lesz Mr. Mindenhol. A *High Fidelity* legalább olyan jó, mint a *BJM*, de ez egy másik játék. Nick Hornby azonos című regényén alapul, egy egyszerű pasasról szól, szerelméről, életéről, barátairól és mindez az egyik legjobb filmzenével körítve.

Cusack Rob Gordon lemezbolttulajdonost alakítja, akinek óriási lemezgyűjteménye van, több száz sikerlemezt birtokol és van pár barátja, akik nagyon boldogok, hogy ingyen dolgozhatnak a boltjában. Nemrég hagyta el a barátnője, Laura (Iben Hjejle), így aztán elhatározza, hogy kideríti, miért veszik a nők állandóan palira a férfiakat. Megkeresi exbarátnője öt régi barátját és megkérdezi, miért szakítottak. A sztori nem valami nagy szám, de a *High Fidelity* mégis remek film.

Cusack elhatározza, hogy átköltözik Londonból Chicagóba, de ettől a film nem szenved semmilyen veszteséget, ami elsősorban neki köszönhető. Csodálatos alakításával tökéletesen tartja egyben a történetet, hűen adja vissza annak érzékeny humorát. Sokan magukra ismerhetnek.

Disney nagyszerű lemezt állított össze nekünk, tűéles képek, amikkel könnyen megsebezheted magad, nagyszerű Dolby hangzás és egy csomó extra, ami a film után is tovább szórakoztathat (bár érdemes többször is megnézni). Ezek között találunk interjúkat a szereplőkkel, néhány érdekes kimaradt jelenetet, mozibemutatókat és párbeszédet az író/producer Cusackkal és Stephen Frears rendezővel.

Film: 90%
DVD extrák: 82%
Végítélet: Nagyon jó adaptáció, nagyszerű alakítások és vicces forgatókönyv. Ráadásul az extrák is jók.

Mission To Mars

Ár: kb. 7000 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Disney **Kép:** 2.35:1 **Hang:** Dolby Digital 5.1/EX **Extrák:** dokumentumfilmek, fényképgaléria, mozibemutató, DVD-ROM extrák, hangkommentár.

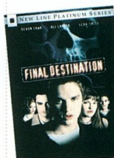


A sci-fi bolondok ezt is szeretni fogják. 2020-ban a NASA egy csapat űrhajóst küld a Marsra, de küldetésüknek szörnyű vége lesz. Egy négyfős mentőcsapatot küldenek utánuk, plusz a „kiegészítő" személyzetet, Woody Blake parancsnokot (Tim Robbins) és Jim McConnelt (Gary Sinise). Brian De Palma rendezésében azért többet vártunk volna a *Mission To Mars*-tól, de valószínű, hogy DVD-n így is komoly sikerre számíthat. A lemez kiváló, azok, akiknek a legjobb hangfalrendszerük van, élvezhetik a Dolby EX csodálatos hangzását, ráadásul olyan nagyszerű extrákkal zsúfolták tele, mint dokumentumfilmek, DVD-ROM opciók, hangkommentár és bemutatók. Érdemes megnézni.

Film: 65%
DVD extrák: 80%
Végítélet: Sokkoló képek, de egyébként egy kissé kiábrándító. A lemezen lévő extrák azért megédesítik.

Final Destination

Ár: kb. 6500 Ft **Kontakt:** www.play247.com **Terjesztő:** Fox **Kép:** 2.35:1 **Hang:** Dolby Digital 5.1 **Extrák:** Dokumentumfilm, hangkommentár, filmzene, alternatív befejezés, DVD-ROM extrák, webelérés.



Nagyszerű móka. Egy csapat főiskolás elhatározza, hogy ellátogatnak Párizsba. Egyiküknek szörnyű előérzete támad, miszerint a repülőgép, amin ülnek, fel fog robbanni, ezért leszáll és magával rángatja néhány haverját. Amikor a gép tényleg felrobban, rájönnek, hogy csak elodázták az egyébként elkerülhetetlent – a halált nem lehet megtéveszteni, úgyhogy küzdeniük kell az életükért. Szoktak zaklatni vallási szekták? Akkor ez igazán neked való.

A képminőség nem a legjobb, de a hang és az extrák bőven kárpótolnak érte. Érdekes alternatív befejezést, DVD-ROM opciókat és webelérést is találsz a lemezen.

Film: 90%
DVD extrák: 95%
Végítélet: Igazi hullámlovaglás a vidámság vasútján és nagyszerű lemez. Megéri a pénzt.

MOST MÁR Ő IS A CSALÁD TAGJA

HUGH GRANT JAMES CAAN JEANNE TRIPPLEHORN

A KERESZTAPUS

ERRE A VÍGJÁTÉKRA NEM TUDSZ NEMET MONDANI!

CASTLE ROCK ENTERTAINMENT PRESENTS A SIMIAN FILMS PRODUCTION HUGH GRANT JAMES CAAN JEANNE TRIPPLEHORN "MICKEY BLUE EYES"
BURT YOUNG JAMES FOX JOSEPH VITERELLI MUSIC BY BASIL POLEDOURIS EDITED BY DAVID FREEMAN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DONALD E. THORIN, A.S.C. WRITTEN BY ADAM SCHEINMAN AND ROBERT KUHN
PRODUCED BY ELIZABETH HURLEY AND CHARLES MULVEHILL DIRECTED BY KELLY MAKIN





TÁMOGATÁSÁVAL









www.castle-rock.com

Ezt is hallottuk

Bevezető

Rengeteg újdonság jelenik meg így ősszel, illetve a tél elején. Érdemes körbejárni a lemezboltokat, biztos mindenki talál olyat, amit szeret vagy szeretni fog. Ehhez próbálunk némi segítséget adni, igyekezve széles skálát felölelni, persze mindent nem lehet belezsúfolni ebbe a két oldalba, úgyhogy azoktól, akik nem itt találják meg kedvenceiket, ezúton is elnézést kérek. Talán majd a jövő hónapban. Addig is jó szórakozást!

Maxibemutató



A. D. Stúdió – A megígért csók
United Music/ Warner Music
Az A. D. Stúdió lemeze akkora siker, hogy még most is jönnek maxik különböző feldolgozásokkal, átdolgozásokkal. Érdemes, ugyanis nagyon jó mixek készültek a számokról.



Ámokfutók – Érted fáj...
Samurai Songs Records/Warner Music
Lemezelőzetes maxi. Az Ámokfutók, illetve Kozso a hatodik nagylemezhez érkezett. Azért ez nem semmi, függetlenül a minőségtől, bár az tény, hogy sok híve van a „szamurájnak".



Az Árral Szemben – Egységben az erő
Record Express
Két új rapzenész jelent meg a magyar zenei palettán. Az Ász, vagyis Árral Szemben. Egész jó muzsikát sikerült összehozniuk, kíváncsian várom a nagylemezt.



Dopeman – Te mibe' hiszel?
1GRecords/ Warner Music
Egy új Dopeman szám, mindjárt ötféle variációban. A két utolsó house-osabb mix egész jó, de még így is túlzás.



Patrisha – Vedd el
Warner Music
Új magyar énekes csajszi. Fiatal, helyes, érdekes hangja van. Engem kicsit Szandira emlékeztet, de tök jó a Mekk Mester alapmotívumára épülő zene, ami három variációban is megtalálható a lemezen.



Robby D. – Electric Boogie
Warner Music
Robby D. rajongók, figyelem. Elektromos boogie. Szó szerint, mint akit megrázott az áram. Döntse el inkább mindenki maga, hogy mennyire szereti. Én már eldöntöttem.

Junior – Mix

Kiadó: Record Express **Irányár:** 3400 Ft
Internet: -



Junior neve nyilván minden zenerajongó számára ismerős. Nem nagyon kell bemutatni, de sokadik lemezén van már túl. Rengeteget dolgozik, vagyis rendszeresen megtalálható valamelyik klubban.

A zene nagyszerű. Sikerült olyanokat összeválogatnia, amik igen széles közönséghez szólnak. Ha valaki egy kicsit is szereti a modern zenéket, legyen az dance vagy house vagy akármi, akkor annak hallania kell ezt a lemezt. Zseniális. Az előadók között olyanokat találunk, mint Bob Sinclar, Eddie Amador, Energy 52 (Cafe Del Mar!), Spiller. Sőt, még egy Ákos és Junior közös szerzemény is helyet kapott. Induljon a Banzáj!

Zene: 88%
Külalak: 71%
Végítélet: Aki tud, az tud. Nagyon-nagyon jó lemez, ha lehetne, akkor simán a hónap lemezének kiáltanám ki.

The Sound Expedition – mixed by Nan-D

Kiadó: UGAR/UCMG Hungary **Irányár:** nincs adat
Internet: -



Egy újabb elszállós lemez, de ez most nem egyetlen előadótól. Annál jobb, ugyanis egy mixlemezről van szó.

Azt hiszem, a stílus kedvelőinek sokat mondanak az előadók: Dub Taylor, Yonderboi, David Alvarado, La Soul, Steve Bug. Yonderboi nevére emlékezhetnek a figyelmesebb olvasók, hiszen ő már szerepelt lemezével itt nálunk. Akkor is jót mondtunk róla, most is csak jót tudunk. Nyilván nem véletlen, hogy olyan sokan szeretik itthon is, külföldön is. Ezt a stílust nem olyan nagyon nehéz összemixelni, mint mondjuk egy dance nótákból álló lemezt, de azért Nan-D munkája nagyon jól sikerült. Megfelel a modern kor követelményeinek.

Zene: 70%
Külalak: 64%
Végítélet: Repülni szeretnél? Hát csak tessék.

Chris Rea – King Of The Beach

Kiadó: Magnet Records/Warner Music **Irányár:** 4200 Ft
Internet: -



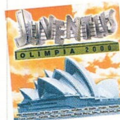
Chris Rea ma már a zenei élet egyik nagy öregjének számít, éppen ezért egyáltalán nem biztos, hogy a legfiatalabbak közülünk ismerik a nevét. Pedig érdemes lenne többet megtudniuk róla. 20 éve zenél és több mint 20 millió lemezt adott el ez idő alatt.

Igazán egyedi hanggal áldotta meg őt a jó isten. Rekedtes, véres a torka, de ugyanakkor tökéletesen énekel ki nehéz hangokat, dallamokat. Legfrissebb albumának egyik dalából, nevezetesen az *All Summer Long* címűből az ibizai DJ-k nagyszerű remixet készítettek, úgyhogy a fiatalabb korosztályhoz is eljutott zenéjével. Egyébként is érdemes belehallgatni, jó kis zene ez.

Zene: 72%
Külalak: 72%
Végítélet: Lágy dallamok, amik szép emlékeket ébresztenek hallgatójukban.

Juventus Olimpia 2000

Kiadó: Universal Music **Irányár:** 3400 Ft
Internet: -



Ismét volt egy olimpia, ezért ugyanúgy, mint négy évvel ezelőtt, most is megjelent egy válogatáslemez telis-tele a magyar popzenei élet nagyjainak számaival.

Mindenképpen érdemes megvenni, még akkor is, ha valaki nem bízik a magyar előadókban. Egyrészt közel teljes áttekintést kaphat a magyar popzene világából, másrészt pedig a lemez összes bevételét a BS újjáépítésére ajánlották fel, mind az előadók, mind a kiadó. De ettől függetlenül új számot készített a lemezre többek között a PaDöDő és a Kozmix is. Emellett olyan nevek is szerepelnek még, mint az Irigy Hónaljmirigy, a Bon Bon, Charlie és Pierrot.

Zene: 80%
Külalak: 44%
Végítélet: Kellemes magyar zenei válogatás, olimpia ide vagy oda.

Space Cowboys – filmzene

Kiadó: Warner Bros. Records/Warner Music **Irányár:** 4200 Ft
Internet: -



A *Space Cowboys* című filmet a moziba járóknak nem kell bemutatni. Adva van négy enyhén kiöregedett űrhajós, akiket fiatal korukban félreállítottak, de most eljött az ő idejük.

Elsősorban soundtrack, azaz különböző, már megírt számok gyűjteménye a lemez. A történet nem túl izgalmas, de az biztos, hogy a zene annyira izgi, mint a film sztorija. Kissé a 60-as évek sanzonvilágára emlékeztető, old timer válogatásnak tűnik. Úgyhogy nagyjából a film főszereplőivel egyező korosztály fogja élvezni. Van azért pozitívum is, szerepel rajta ugyanis egy eredeti *Hit The Road Jack*. Ez egész jó.

Zene: 62%
Külalak: 65%
Végítélet: Hű marad a filmhez, nem túl izgi.

Marcel – Cirrus Maximus

Kiadó: UGAR/UCMG Hungary **Irányár:** nincs adat
Internet: -



Már megint egy olyan lemez, amire igazi kellemes zene került fel magyar tolmácsolásban, magyar előadók által, magyar szövegekkel (na persze nem énekkel, csupán szöveggel). Újabb kellemes meglepetést okozott a lemez, egész jó, hallgatható zenét találtam rajta.

Kissé elszállós a dolog, akik éppen buliba indulnak szombat este, vagy nagyon be akarnak pörögni, azok ne ezt válasszák. Akik viszont szeretnek lazítani, lelassulni, azok nyugodtan vegyék kezükbe és tegyék be a lejátszójába otthon. Az ilyen csúnya időjárással megáldott délutánokra már kifejezetten jó. Jót tesz az ember idegeinek, ha egy ilyet végighallgat. Ezt hallani kell, körülírni nem igazán lehet.

Zene: 72%
Külalak: 66%
Végítélet: Egyre jobbak a magyarok, már csak azt nem értem, hogy miért nem halljuk őket többet.

Ezt is hallottuk

Ice-T – Greatest Hits: The Evidence

Kiadó: Warner Bros./Warner Music **Irányár:** 4400 Ft
Internet: www.coronerrecords.com



Ice-T még mindig a régi. De nemcsak erről van szó, hanem arról is, hogy ez egy nagyszerű válogatáslemez.

Akik emlékeznek a 80-as évekre (nemcsak a reggeli kakaójukra, hanem valamivel többre), biztos tudják, hogy a rapzene sok embert meghódított. Vastag aranyláncokat hordtak és igyekeztek úgy mozogni, mint példaképeik. Ilyen példakép volt Ice-T is. Mindig a hardcore rap irányvonalat követte, csak szöveg, minimális zenei alapokon. Az ilyen számokból van itt egy csokor, bár nekem hiányzik a *Judgement Night* betétdala, amit a Slayerrel közösen követtek el. Sőt a Body Countos időkből is csak egy szám szerepel a lemezen.

Zene: 64%
Külalak: 52%
Végítélet: Egész jó összefoglalás, de korántsem teljes. Sajnos.

Z+ In Da House

Kiadó: Record Express **Irányár:** 4200 Ft
Internet: -



Ismét DJ Junior nevével találkozhatunk a lemez borítóján, ugyanis ezt a válogatást szintén ő állította össze nekünk. Nincs mix, csak zenék szépen egymás után.

Éppen Junior neve miatt lehet egy kicsit ismerős annak, aki meghallgatja a legújabb mixalbumát (bemutató szintén itt), de ezen a lemezen legalább más verziói találhatók meg a zenéknek. Hiszen ezek nem biztos, hogy illettek volna a másik lemezre. A zenék egyébként a legfrissebbek, éppen az aktuálisan TV-ben és rádióban játszott slágereket találhatod meg rajta. Vannak olyan esetek, amikor ez ideális. Ráadásul az ilyen zenék esetében elég sokszor.

Zene: 69%
Külalak: 56%
Végítélet: Friss slágerek jól összeválogatva. Hála a Z+-nak és Juniornak.

Lionel Richie – Renaissance

Kiadó: Def Jam Music/Universal Music **Irányár:** 4200 Ft
Internet: www.lionelrichie.com



Egy újabb nagy öreg a zeneiparból. Őt inkább a szüleink ismerik, bár a borítón lévő képet elnézve akár 25 éves is lehetne. Pedig nem annyi. Már több mint 30 éve zenél, készíti a lemezeket. Ez mondjuk egyáltalán nem látszik (hallatszik) rajta, ráadásul a legjobb zenészeket, producereket gyűjtötte maga köré a lemez készítésekor.

A zene kellemes, az ének még inkább. Szép, lassú, szerelmes dallamok. Egyáltalán nem meglepő, hogy ilyen régóta zenél, ugyanis egyértelműen hallani a tapasztalatot a lemezen. Azt hiszem, sok kezdő megirigyelheti ezért, valószínűleg nekik sosem lesz ilyen minőségű zenéjük, lemezük.

Zene: 59%
Külalak: 70%
Végítélet: Nem csak az idősebb korosztálynak. Mindazok örömüket lelik majd benne, akik szeretik a nyugis zenéket.

Bon Bon – Időutazás 1995-2000

Kiadó: Universal Music **Irányár:** 3200 Ft
Internet: -



Ki hitte volna, hogy már öt éve létezik a Bon Bon zenekar? Számomra ez a tény meglepetés volt, viszont a lemezükben kellemesen csalódtam. Gondolom, nem mindenki rajong értük, de az szinte bizonyos, hogy mindenki hallotta már valamelyik számukat.

Tök jó funky, diszkó, popzene. Kinek melyik tetszik jobban. Besorolástól függetlenül remek szórakozást nyújt. Ezzel a lemezzel egy rövid időre visszatér „a tekerd le a kocsi ablakát" feeling és biztos, hogy megmozdul a lábad egyszer-egyszer, miközben hallgatod. A zene magával ragadó, az énekhang meggyőző. Mi kellhet még? Hát, egy minőségi CD lejátszó mindenképp jól jöhet.

Zene: 81%
Külalak: 67%
Végítélet: Eddig is szerettem őket, de így összeválogatva még jobb.

All Saints – Saints & Sinners

Kiadó: Warner Music **Irányár:** 4400 Ft
Internet: -



1997-ben jelent meg az első lemezük, több milliót adtak el belőle világszerte. Azt hiszem, nem véletlenül. Nevessetek ki nyugodtan, de nekem ez a zenekar klasszikus alapnak számít.

Tökéletes összhang, négy gyönyörű lány, akik nemcsak szépségükkel tűnnek ki a sorból. A szépség egyébként is egyrészt múlandó, másrészt mesterségesen előállítható ma már, úgyhogy nem érdemes ez alapján választani. A 60-as éveket idéző zenék abszolút aktuálisak és frissek, ezt bizonyítja, hogy rendszeresen játsszák a TV csatornák és a rádiók. Ellentmondásos talán, de mégis visszafogottan dinamikus anyagot hallhatunk. Nem olcsó, de biztos, hogy megéri.

Zene: 89%
Külalak: 72%
Végítélet: Szinte tökéletes lemez fantasztikus zenékkel tele.

S Club 7 – „7"

Kiadó: Polydor/Universal Music **Irányár:** 3800 Ft
Internet: -

Aki figyelmesen olvasta végig az újságot és úgy jutott el eddig a rovatig, az tudja, hogy az S Club 7 neve már feltűnt mostani számunk hasábjain valahol máshol (*Reach for the Stars*). De most persze nem ez a lényeg. Végre itt egy olyan zenekar, akiken jól látszik, hogy tök természetes emberek. Nagyon ritka manapság az ilyen.

A zene kellemes, minden szempontból élvezhető és figyelemre méltó. Igazi könnyűzene, semmi bolondozás más irányzatokkal, egyetlen célja van csupán, hogy vidám perceket szerezzen hallgatójának, ami szinte tökéletesen sikerül is. Aki megveszi, az azt kapja, amire számíthat. Hajrá.

Zene: 74%
Külalak: 70%
Végítélet: Kellemes könnyűzene.

Különleges magyarok



Kicsi G – A nagy dobás
Epic/Sony Music
Kicsi G-vel már találkozhattunk itt a lap hasábjain, szerepelt egy maxilemeze pár hónapja. Közben pedig megjelent a nagylemez, azt hiszem, minden rapzenerajongó nagy örömére. Ez a fajta rap hazánkban még nem volt elérhető (magyarul), talán csak Sub Bass Monster lemezén, aki egyébként vendégszerepel, vendégénekel ezen a lemezen is. Szóval modernebb rapzene, nem az a klasszikus, no zene, csak szöveg. Az énekhang érdekes, nagyon jó. Könnyedén felismerhető a Cypress Hill énekesének hatása, ezt tagadni sem lehetne. Mivel én őket is nagyon szeretem, ezért ez is nagyon bejött. Ráadásul a szövegei sem rosszak, abszolút hip-hop témák.



No Szmoking – Hol a pénz, hol a nő?
Magneoton/ Warner Music
Az R-GO-ra nyilván mindenki emlékszik, aki még akkoriban hallotta. Nos, volt ennek a zenekarnak két gitárosa, akik most egy újabb lemezzel jelentkeztek. Egyelőre még nem egyértelmű, hogy örüljünk vagy...

Klasszikus hangzás, mondhatni a 80-as éveket idéző. Egyszerű, könnyen megjegyezhető szövegek, dallamok. Ennek ellenére van köztük olyan is, ami kifejezetten az ember idegeire megy. Nem nagyon tudnám behatárolni a lemez célközönségét, ezzel a többnyire sanzonos hangzással, de biztos vagyok abban, hogy lesz olyan, aki beleszeret. Én ehhez még túl fiatal vagyok.



Bajor Imre – Önök kérték
Magneoton/ Warner Music
Hát, Bajor Imrét nyilván ismerjük jól. Na de hogy így tud énekelni? Azt azért szerintem kevesen tudták. Napjaink egyik legnépszerűbb színésze azokról énekel, akik évtizedeken át a közönség kedvencei voltak. A magyar szórakoztatóipar legendás alakjairól, rádiós és televíziós sorozatairól. Azt hiszem, elsősorban az idősebb korosztály szórakoztatására, de megéri meghallgatni, igen színvonalas lemezzel lett gazdagabb a mai magyar zenei élet.



Hiperkarma
Warner Music
Volt már Hiperkarma is. Engem egy kicsit emlékeztet az azóta már feloszlott Warpigs zenéjére és éppen ezért gondolom azt, hogy többször meg kell hallgatni, mire az ember úgy igazán beleéli magát és átérzi a számok lényegét. Ez lehet negatívum is, de inkább pozitív, hogy többszöri meghallgatás után is tud még újdonságot nyújtani. Ez a mai zenékre nem éppen jellemző, úgyhogy ezt nyugodtan tudom ajánlani a figyelmetekbe.

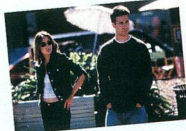
Ezt is láttuk

Befutottak...



Robbanáspont

Egy balek boltosseged és egy széltoló jégkrémfuvarozó esete pár doboz fagyival, a legveszedelmesebb robbanóanyaggal és egy kupac gengszterrel. Igazi pörgős akciófilm.



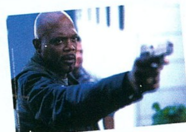
Pasik és csajok

Az örök téma, férfi és nő harca és barátsága kerül terítékre ebben a könnyed nyárutói filmben. Kellemes kikapcsolódás, önfeledt nevetés. Fiataloknak tökéletes, bár arra ne számítsatok, hogy ezután könnyebben megy majd a csajozás.



Csapás a múltból

Még egy kis komédia arról a bizonyos örökzöld témáról, a szerelemről. És persze egy aktuális csavarral, egy kis időutazással megfűszerezve. A siker biztosítéka Alicia Silverstone és Christopher Walken.



Shaft

Szaftos, akciódús krimi. Samuel L. Jackson profi, hidegvérű rendőrt alakít, aki mindent megtesz, hogy kézre kerítsen egy dominikai drogbárót. Nemcsak a film, de a zenéje is nagy sikerre számíthat. Ha valakinek ez is kevés lenne, még két név a szereplők közül: Vanessa Williams és Busta Rhymes.

X-Men – A kívülállók

Eredeti cím: X-Men The Movie
Rendező: Bryan Singer
Szereplők: Hugh Jackman, Patrick Stewart
Gyártó: 20th Century Fox
Forgalmazó: Intercom
Internet: www.x-men-the-movie.com

A híres Marvel Univerzum hősei bukkannak fel ebben a filmben. Ők az atom gyermekei, felsőbbrendű emberek, a következő fok az evolúció lépcsőjén. Különleges genetikai mutációval születtek, rendkívüli erejük siheder korukban jelentkezett először. Küklopsz szeme olyan energiasugarat bocsát ki, amely képes lyukat szakítani egy hegyen keresztül. Jean Grey ereje a telepátia és telekinetika. Vihar az időjárás minden formáját képes befolyásolni.



A világban, ami telítve van gyűlölettel és előítéletekkel, ők tudományos érdekességek, a természet baklövései, kívülállók, akiket elnyomnak és megfélemlítenek azok, akik nem tudják elviselni az ő másságukat. Fő ellenlábasuk Robert Kelly szenátor, akinek törvényhozói programja a mutánsok által okozott veszély elhárítása. A társadalom heves helyeslése ellenére Küklopsz és társai (több ezren) túlélték az üldöztetést.

Xavier professzor, a legerősebb telepata gyámsága alatt megtanulják irányítani különleges képességeiket a világ jobbá tétele érdekében, azokat védik, akik félnek tőlük.

Két új tag érkezik a csapatba, Rozsomák, a magányos harcológép, aki hihetetlen regenerálódó képességgel rendelkezik, visszahúzható adamantit karmai vannak, és Zsivány, a tinédzser lány, aki el tudja nyelni bárki energiáját és emlékeit, ha megérinti. Mikor a jövevények megkezdik új életüket, az X-ek hirtelen egy csatározás kellős közepén találják magukat a prof korábbi barátjával és kollégájával, azaz Magnetóval. A harc legyen titok.



A film maga érdekes kezdeményezés, fura, hogy eddig még nem készült ilyen. Bár az is igaz, hogy jócskán kell hozzá az a technikai (filmtechnikai) fejlettség, ahová eljutottunk. Úgyhogy aki trükkökre vágyik, nyugodtan nézze meg, nehezen fog hinni a szemének.

Film: 90%
Megvalósítás: 90%
Végítélet: Aki hallott már Supermanről, annak a moziban a helye!

28 nap

Eredeti cím: 28 days **Rendező:** Betty Thomas **Szereplők:** Sandra Bullock, Viggo Mortensen, Dominic West **Gyártó:** Columbia Picture
Forgalmazó: Intercom **Bemutató:** 2000. november 9.

Gwen Cummings, a sikeres New York-i írónő két végén égeti a gyertyát. Szereti a házibulikat és azt, ha zajlanak körülötte az események. Éjszakai szórakozását Jasperrel, a barátjával osztja meg, aki jóképű, karizmatikus egyéniség és legalább annyira szereti a vad dolgokat, mint Gwen.

Az élet számukra csak egy feladat a züllés munkafüzetében, amíg Gwen, dicstelen fellépésével húga, Lily esküvőjén – illuminált állapotba kerül, és lenyúl egy limuzint –, nem szerez magának huszonnyolc napi pihenőt egy elvonókúrán.

Ott kénytelen szembesülni egy halom egyedi szabállyal (mobilok mellőzése) és szokással (közös éneklés) valamint rehabilitálásra váró sorstársainak furcsa csapatával. Gwen egy kiégett városi csaj, aki arra ítéltetett, hogy sose találja meg lelki békéjét. Majd jön az intézet igazgatója és megváltoznak a dolgok.

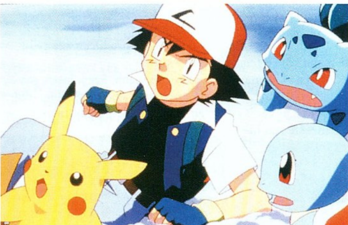
Nem egyértelmű a célközönség, de a történet azért meglepően érdekes. Akik nemcsak önfeledt szórakozásra vágynak, hanem érdekli őket a film mint művészet, azok nem fognak csalódni. A többiek meg legfeljebb egy jót röhögnek.

A *Mint a hurrikán* után egy újabb filmben próbálja meg Sandra Bullock levetkőzni a jókislány szerepét. Az ő neve igazi védjegy a filmek számára, de nemcsak azért, mert szép (hiszen ez vitatható), de színészi alakításai sem hagynak az utóbbi időben kívánnivalót maguk után.

Film: 75%
Megvalósítás: 72%
Végítélet: Jó példa arra, hogy hogyan lehet a gödörből kimászni, és még nevethetünk is rajta.

Pokémon – Az első film

Eredeti cím: Pokémon: The Movie 2000 **Gyártó:** Warner Bros
Forgalmazó: Intercom **Bemutató:** 2000. november 9.
Internet: www.p2kthemovie.com/



A Warner Bros (most mozikban is bemutatásra kerülő) rajzfilmjének története szerint a Földön az embereken kívül még egy civilizáció él, nevezetesen a pokémonok. Az ő világukat azonban különös események rázzák meg, felborítva ezzel az egyensúlyt az emberek által uralt világban, a Földön is. Az egyetlen, akinek esélye lehet arra, hogy megállítsa ezeket a változásokat, Ash Ketchum, de neki is szüksége lesz az összes bátorságára, erejére és kitartására, hogy azzá a hőssé váljon, akivé a sors elrendelte. Be kell bizonyítania, hogy egy ember is képes megmenteni a világot azzal, hogy nekivág minden idők legnagyobb pokémon kalandjának.

Hat pokémont ismerhetünk meg a filmben: Lugiát, akiről azt rebesgetik, hogy az óceánban él, Slowkinget, az ősi legendák őrzőjét, Hoothootot, a bagolyképűt, Bellossomot, aki nagy zenei tehetséggel rendelkezik, Ladybát, a bogárpokémont és Elekidet, az elektromosan feltöltődött pokémont.

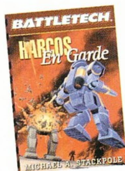
Akik szeretik ezt a sorozatot, és rendszeresen meg is nézik az epizódokat, ebben a filmben sem fognak csalódni. A többiek viszont kerüljék el messzire.

Film: 45%
Megvalósítás: 55%
Végítélet: Gyerekeknek és gyereklelkű felnőtteknek. Mi jöhet még a *Dragonballz* és ez után?

Ezt is olvastuk

Michael A. Stackpole: Harcos: En Garde

Kiadó: Beholder Kft. **Kiadás éve:** 2000
Ára: 1198 Ft



Az előző regényekhez képest jó harminc évvel kerültünk vissza az időben – az eddig csupán legendaként emlegetett szereplők ifjúként tűnnek fel, s az ő kalandjaikat izgulhatjuk végig.

Milyen lehet a hírszerzés főnökének fiaként élni? Nos, ha valaki Justin Xiang Allardot kérdezné meg, akkor valószínűleg csúnya káromkodásokat kapna válaszul. Egy balszerencsés találkozás után ugyanis árulóvá nyilvánították, és bíróság elé állították. A tárgyaláson a vádló még az apját is terhelő vallomásra bírta.

Hiába kapott azonban kegyelmet, a megbocsátásra képtelen ifjú megkereste az egyetlen zugot a Belső Szférában, ahol kidühöngheti magát. A Solaris VII arénáiban ugyanis sorra győzi le egykori nemzetének bajnokait.

Közben pedig bepillanthatunk a politika gusztustalan világába, ahol minden lépésnek megvan az ellenpárja, és ahol senki sem foglalkozik azzal, hogy céljaik elérése érdekében hányan pusztulnak el.

Kicsit zavaró, hogy most angolul szerepelnek a mech-nevek, és nincsenek róluk képek. Ettől függetlenül a történet nagyon bejött, különösen a csatajelenetek tetszettek. A befejezés fordulatai pedig előkészítik a folytatást.

Tartalom: 74%
Külalak: 62%
Végítélet: Harcokban bővelkedő mechregény, bőséges politikai ármánykodással.

Peter L. Bernstein: Szembeszállni az istenekkel

Eredeti cím: Against the Gods **Kiadó:** Panem – John Wiley & Sons
Kiadás éve: 1998 **Fordította:** Baik Éva **Ára:** 2900 Ft



Azt ugye mindenki tudja, mi az, hogy kockázat? A könyv alcíme pedig: A kockázatvállalás különös története. Miért kell szembeszállni az istenekkel? Talán azért, mert aki mer, az nyer, és sosem hagyja nyugodni az emberek nagy részét a gondolat, hogy mi lett volna, ha... A kisebb rész viszont igyekszik megtapasztalni saját bőrén, hogy mi lesz akkor. Gondoljunk csak bele, micsoda izgalmat jelent kockáztatni!? Bármit. Aki vezetett már autót, az nagyon jól tudja, hogy belemenni egy bizonytalan előzésbe az országúton nem kis izgalmat okozhat, még akkor is, ha jó kimenetele lesz a dolognak. De elsülhetett volna rosszul is.

Nos, erről szól ez a könyv. Különböző időszakokon át, az ókori görögöktől napjainkig. Miért aktuális? Azért, mert a modern korban szép lassan eljutunk oda, hogy irányítani tudjuk az életünket, nem vagyunk az istenek szeszélyeire bízva. Gátakat emelünk az árvíz ellen, magunk javára fordítjuk a szelet, úgy keresünk pénzt, hogy megforgatjuk a már meglévőt és egy percet sem dolgozunk. Szinte bármit megtehetünk. Természetesen a könyv legérdekesebb része a modern korról szól, az itt leírt gondolatokat mindenki hasznosíthatja a saját életében.

Tartalom: 85%
Külalak: 82%
Végítélet: Mindenkinek hasznos könyv, nem csak a tőzsdén szerencsét próbálóknak. Melegen ajánlom figyelmetekbe.

Jayne Ann Krentz: Bízz bennem

Kiadó: Európa Könyvkiadó **Kiadás éve:** 2000
Ára: 1200 Ft



A modern amerikai románc koronázatlan királynője ebben a könyvében sem okoz csalódást azoknak, akik szeretik ezt a műfajt. Nem kell beijedni, nem szerelmi jelenetek tobzódásáról szóló rózsaszín történetet szeretnék rátok tukmálni. Sőt, nem is egy újabb brazil sorozat forgatókönyvét. Bár akad benne szerelem, szex, gyilkosság (ami alaposan felborzolja a kedélyeket és köze van a szoftverfejlesztéshez, illetve az azzal kapcsolatos számítógépes bűnözéshez).

A számítógépek között otthonosan mozgó férfi számára idegenek az emberi kapcsolatok, ezért nem csoda, ha már két menyasszonya is faképnél hagyta közvetlenül az esküvő előtt. Sokáig úgy tűnik, hogy két lábon járó számítógép a pasi, de aztán a megfelelő nő és persze a körülmények bebizonyítják ennek ellenkezőjét. Időnként kicsit komikusan, máskor kifejezetten idegesítően hatnak bizonyos megnyilvánulásai. Viszont roppantmód tanulékony, ezért a végére már majdnem az ellenkező végletbe pottyan.

Igazából meglepetés volt a könyv, mert sokkal rosszabbra számítottam a virágos borító alapján. Sok olyan alapigazság rejtőzik a sorok között, amiket nem árt időnként feleleveníteni. Akár a gyakorlatban is.

Tartalom: 62%
Külalak: 50%
Végítélet: Nagyon jó ajándék olyan nőknek, akik szeretik a romantikus krimit.

Alan Lakein: Hogyan gazdálkodjunk időnkkel és életünkkel?

Kiadó: Bagolyvár Könyvkiadó **Kiadás éve:** 2000 **Ára:** 980 Ft



Ebben az évben már olvastam könyvet arról, hogyan lehet a legjobban kihasználni a rendelkezésre álló időt. Hemzsegett a jótanácsoktól – miként kell a ruhákat elrendezni a szekrényben, berendezni a fürdőszobát stb. –, de megvallom őszintén, azóta sem lett szervezettebb az életem.

Új könyv, új megközelítés.

A szerző nem óhajt azzal traktálni bennünket, miként tudjuk a legrövidebb idő alatt lenyelni az ebédet, vagy továbbképezni önmagunkat. Csupán azt javasolja, hogy gondoljuk át és állítsuk fel a fontossági sorrendet céljaink között.

A későbbiekben elsősorban elméleti tanácsokat kapunk, melyek segítségével talán tényleg szervezettebb lehet az életünk. Nem árt figyelembe venni, hogy a sikerélmény fontos ösztönző erő, amivel magunkat is nyugodtan megajándékozhatjuk néha. Ehhez persze tudni kell, hogy a nagy feladatokat hogyan lehet apróbb részekre bontani. Módszere az eredményesség növelésére törekszik, ezért a mai eredményorientált világban érdemes odafigyelni rá.

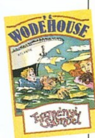
A könyv elsőre túl általánosnak tűnhet, de éppen azért vonzó, mert nem kívánja meg, hogy stopperórával és notesszel kövessük egész ténykedésünket.

Tartalom: 70%
Külalak: 65%
Végítélet: Az időbeosztás megszervezésére fordított idő többszörösen megtérülhet.

Újdonságok

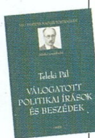
Eljött az idő, amikor a vízparti séták helyett sokkal célszerűbb a fűtött lakásban tölteni a szabadidőt. Egérkattogtatás után próbáljuk rávenni fáradt szemeinket egy kis olvasásra.

P. G. Wodehouse: Eszményi Sámuel



Wodehouse regényeiben mindig történik valami. Itt is a szerelem és a szülők okoznak leküzdendő akadályt fiatal hőseinknek. De ki állíthatna meg egy lelkes ügyvédet abban, hogy elnyerje az imádott hölgy kezét? (Haxel)

Teleki Pál: Válogatott politikai írások és beszédek



Teleki Pál leginkább halálának körülményeivel hívta fel magára a figyelmet. Politikai munkássága mai szemmel vitatható, de igazi ítéletet a történelem mondott fölötte. (Osiris)

Ballai László: A mezítelen marketing



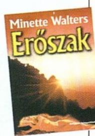
Nektek is elegetek van már a sok reklámból? Vagy abból, hogy szép, fiatal nők mosolyogva mondják bele a képetekbe az átlátszó szlogeneket? Akkor itt az ideje a dolgok mögé nézni. (Európa)

Daniel Keyes: Virágot Algernonnak



A cím illatos növényét a képen látható egérke sírjára szeretné eljuttatni a mögötte álló férfi. Sorsuk közös, hiszen mindketten egy orvosi műtéten estek át, aminek eredményeként... (Alexandra)

Minette Walters: Erőszak



Meztelen női hullát kukkol két kamasz, de ettől ők rémülnek meg a legjobban. Az új Agatha Christie-ként emlegetett írónő regénye nem rossz, de lenne még mit csiszolni rajta. (Magyar Könyvklub)

David Farland: Rúnalovagok II.



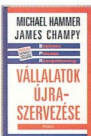
Teljesen új felfogású, alaposan kidolgozott fantasy-világ tárul az olvasó szeme elé. Lehet izgulni, hogy vajon a gonosz, vagy a jó kerül ki győztesen a világot mozgató örök harcból. (Excalibur)

Ezt is olvastuk

Gazdasági könyvek

Michael Hammer, James Champy – Vállalatok újraszervezése

Eredeti cím: Reenginering the Corporation **Kiadó:** Panem **Kiadás éve:** 2000 **Fordította:** Szemere Ádám **Ára:** 3800 Ft



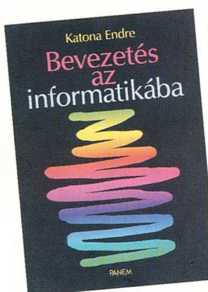
Aki figyelmesen megnézi a könyv angol címét, több dolgot is észrevehet. Az enginering nemcsak szervezést, hanem tervezést is jelent, illetve a vállalat az angol címben nagybetűvel kezdődik. A vállalat.

Eredetileg még 1993-ban írta a szerzőpáros ezt a művét, ami hamarosan a menedzsment könyvek egyik legnagyobb bestsellerévé vált. Erre nyilván kell elfogadható magyarázatnak lenni. Van is, a könyv ugyanis nagyon jó.

Újraszervezés? Mit jelent ez? A nagy cégek életében időnként eljön a szűk esztendő, amikor semmi nem megy úgy, ahogy kellene. Lefelé hanyatlik az üzlet, senki nem tudja miért. Ezután lehet gondolkodni a munkafolyamatokon, melyik nem működik megfelelően, melyiket kell átalakítani, átszervezni, esetleg megszüntetni és mással helyettesíteni. Természetesen mindez kapcsolatban van rohanó és egyre gyorsuló világunkkal. Érdemes elolvasni, sokat tanulhatnak belőle a jövő vezetői. Azaz mi.

Katona Endre – Bevezetés az informatikába

Kiadó: Panem **Kiadás éve:** 2000 **Ára:** 1900 Ft



Aki már évek óta a gép előtt ül, minden játékot végigjátszott, többször kicserélte a processzort vagy a videokártyát, most arra gondol, minek kellene őt bevezetni az informatikába?

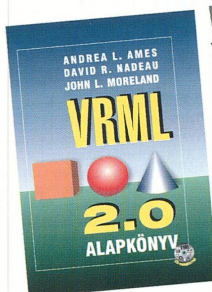
Akik még nem jártak egyetemre vagy főiskolára, azok nem tudják, hogy az informatikusok külön tantárgyként tanulják a könyv címével megegyező tantárgyat. Nem lehet véletlen az egybeesés.

A biztos tudás csak biztos alapokon nyugodhat. Aki nem tudja, mi az a kettes számrendszer, az nekem ne kezdjen el magyarázni a számítógépekről. Hacsak nem valami játékról mesél. Az alapok megismeréséhez ideális olvasmány ez a könyv, a számrendszereken kívül hardver-szoftver alapismeretek, operációs rendszerek is helyet kaptak. De a legáltalánosabb feladatok leírása is megtalálható benne, úgy mint szövegszerkesztés, táblázat- és adatbázis-kezelés, internet.

Tartalom: 75%
Külalak: 66%
Végítélet: Aki a játékon kívül másra is szeretné használni a gépét, az vegye kezébe ezt a könyvet, nem fog csalódni.

A. Ames, D. Nadeau, J. Moreland – VRML 2.0

Kiadó: Panem-Wiley **Kiadás éve:** 2000 **Ára:** 7400 Ft



VRML, azaz Virtual Reality Markup Language, vagyis virtuális valóságot leíró nyelv. Érdekes dolog, ugye? Persze tökéletesen tisztában vagy mind a jelentésével, mind a mibenlétével. Ha tényleg így van, akkor nem kell tovább olvasnod. Egyébként pedig...

Egyébként pedig ebből a könyvből megismerheted, hogyan lehet ezen a nyelven internetes világokat létrehozni. A terjedelméből egyenesen következik, hogy minden részét leírja, legyen az alapvető programozás vagy 3D-s objektumok létrehozása, fényhatások kezelése. A VRML 2.0 specifikációt veszi alapul, ezért aktuális információkkal lehet gazdagabb, aki megveszi. Léteznek már VRML világok az interneten, érdemes megnézni őket. A minimális programozói vénával megáldott embereket ugyan fenyegeti egy kissé az, hogy azonnal beleszeretnek, és nekikezdenek a saját városuk programozásának.

Tartalom: 78%
Külalak: 70%
Végítélet: Igen érdekes témát dolgoz fel a könyv, több mint 700 oldalon.

Programozzunk Delphi rendszerben!

Kiadó: Computerbooks **Kiadás éve:** 2000 **Ára:** 2999 Ft



Most vissza kell utalnom egy már régebben bemutatott könyvre, hiszen a kettő elég szervesen kapcsolódik egymáshoz, bár másról szólnak. A 12. számban szerepelt a *Grafikai alkalmazások Delphi nyelven* című könyv. A címéből elég egyértelműen kiderül, hogy miről van szó. Hogyan kell és lehet a Delphi fejlesztőrendszerében grafikákat, képeket, objektumokat létrehozni.

A mostani könyv tartalmát tekintve jóval általánosabb témát ölel fel, úgy nagyjából a teljes Delphi rendszert próbálja bemutatni. Ennek örömére jó sokan írták, úgyhogy fel sem soroltuk a neveket. A legtöbb Windows alkalmazást Delphi rendszerben fejlesztik, hiszen ez volt a rendszer létrehozásának egyik fő célja. Ezért nap mint nap találkozunk ilyen programmal, csak magunk sem tudjuk. A könyv részletesen leírja az Object Pascal nyelvet, ami a Delphi rendszer által használt, objektumorientált programozási nyelv. Mi az, milyen elemei vannak, azokat hogyan kell használni. Szóval mindent, ami egy programozási nyelvben lényeges. Ezután következik maga a Delphi, természetesen Windowsos megközelítésben.

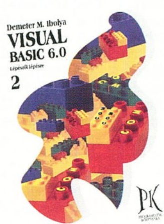
A könyv mellé jár CD is, mit tesz isten, egy csomó példát találunk rajta, amik nagyban elősegítik a tanulási folyamatot.

Tartalom: 74%
Külalak: 60%
Végítélet: Az egyik legelterjedtebb Windows fejlesztőrendszer részletes bemutatása.

Demeter I. – Visual Basic 6.0 1-2. kötet

Kiadó: Panem **Kiadás éve:** 1999, 2000 **Ára:** 2900-2900 Ft





Ebben az esetben is két különálló, külön megvásárolható könyvről van szó, bár mindkettő ugyanarról szól, a Visual Basic fejlesztőrendszerről. Ezt a rendszert talán az egészen kezdők is megértik, ezért mindenképpen érdemes beszélni egy olyan könyvről, ami ezt mutatja be. Már csak azért is, mert a legtöbb e-mailben terjedő vírus VB Script, azaz Visual Basic Script. Így legalább közelebbről is megismerhetjük az ilyen vírusokat és az ezek ellen való védekezés lehetőségeit. Én azt mondom, érdemes.

Az első kötet a rendszer telepítésével és konfigurálásával indít. Ez utóbbi azért egy kicsit bonyolultabb, mint egy játékban beállítani a felbontást vagy a színmélységet. Ha mindez már megvan, akkor meg lehet ismerkedni a rendszerrel és természetesen magával a programozással. Ennél a témakörnél közelebbi kapcsolatba kerülhetünk az alaputasításokkal, azok működésével, majd jönnek a bonyolultabb dolgok, fájlkezelés, objektummodellek, hibakeresés.

A második kötet valamivel speciálisabb, de szervesen kapcsolódik az elsőhöz. Megismerkedhetünk a Visual Basic grafikai lehetőségeivel, ActiveX komponensek programozásával és a HELP készítés rejtelmeivel. Programozóknak kötelező, programozással kacérkodóknak érdemes.

Tartalom: 60–66%
Külalak: 72-72%
Végítélet: Két kötet, csaknem 1000 oldal, mindez egy viszonylag egyszerűen használható fejlesztőrendszerről.

Visszatérünk!



És akkor...
...nyakon csípünk!

Te és a PC-d bizony bűntársak vagytok! Minden bűnötöket a szemedre olvassuk!

Egy jó és egy még jobb hír:

Segítünk gatyába rázni a PC-det. Így nem kell feltörnöd a malacperselyt egy újabb gép kedvéért.

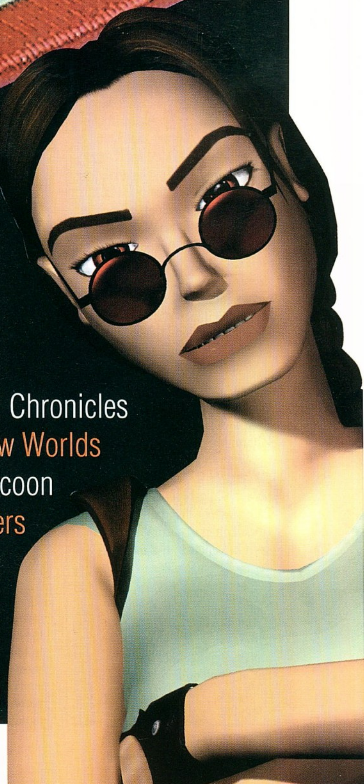
A mellékleten:

?

Jövőre is megkapod tőlünk a teljes verziós programokat, játékdemókat és sok más érdekességet.

Látlelet:

Tomb Raider: Chronicles
Star Trek: New Worlds
Monopoly Tycoon
Stupid Invaders
Sacrifice



DVD- vagy 2 CD-melléklettel!

www.pcformat.hu

A változtatás jogát fenntartjuk!

DVD Filmblokk

Ugye milyen jó érzés, ha Te vagy a legmenőbb? Ha a lányok tágra nyílt szemekkel tekintenek Rád, mert Te mindent tudsz a filmekről? Nálunk megtalálod az elkövetkező hónapok legjobb DVD- és mozifilm bemutatóit, s emellett egyéb érdekességekkel is szolgálhatunk. Csak lökd be a lemezt és máris Te vagy a király!

Beköszöntő

A borongós, ködös, szürke november beköszöntével a szabadidős programok között első helyen valószínűleg a mozilátogatás, vagy az otthoni videózás, DVD-zés áll. Hívogató a meleg, kényelmes a fotel, rágcsálnivaló is akad (csak ne lenne olyan rettenetes az a popcornszag).

E havi kínálatunkban már karácsonyi filmek is akadnak, hiszen az ünnep adta lehetőségeket a filmforgalmazók is kihasználják. Sajnos az elmúlt hónap kevéssé volt fantáziadús a reklámfilmek piacán, így nem számolhatunk be semmi eredeti ötletről vagy fantasztikus megvalósításról. Kárpótlásul bemutatjuk nektek az igényes trükköktől hemzsegő, idei karácsonyi nagyfilm werkfilmjét. Jim Carrey amúgy is fantasztikus grimaszokra kész arcát ezúttal még maszkkal is megtoldották, na meg persze hatalmas kezeket is kapott.

Rengeteg olvasónkkal találkoztunk a Compfair 2000 kiállításon, ahol kivetítőn mutattuk be a DVD filmes részét, így azok is megnézhették, akiknek erre eddig, DVD-lejátszó hiányában nem volt módjuk. Köszönjük a pozitív visszajelzéseket, és üdvözöljük az újabb DVD-s változatot vásárlókat egyre növekvő táborunkban.

Néhány hónapja meghirdettük amatőr filmes pályázatunkat. Sajnos eddig kevés eredménnyel. Bátorításként bemutatjuk nektek egy alkotócsapat korábban készült két munkáját, a *Bakta Rider* első és második részét. A csapat saját maguk és mások szórakoztatására készítette el a *Knight Rider* televíziós sorozat paródiáját, nem kevés elismerést aratva. Reméljük, ösztönzőleg hat majd alkotókedvetekre. Lássuk hát e havi kínálatunkat!

Már a mozikban

Shaft

Bemutató: november 9.
Forgalmazó: UIP Duna Film



Korrupt zsaruk, piti kis drogbárók, olcsó besúgók és gyilkolásra kész, elkényeztetett, szadista aranyifjak – John Shaft nyomozó számára ez is csak egy újabb éjszaka New York City legmélyebb bugyrában, egy újabb műszak, melyben szembe kell szállnia rendőrökkel és bűnözőkkel, akik mind szívesen látnák kiterítve, és egy olyan jogrendszerrel, melyet nem az igazság, hanem a pénz éltet...

A 70-es évek klasszikus, műfajteremtő fekete krimijét John Singleton az új évezred pörgő tempójával, szikrázó látványvilágával és feszes fekete zenékkel aktualizálta, Samuel L. Jacksonnal a főszerepben.

Hamarosan a mozikban

A Sejt (The Cell)

Bemutató: november 30.
Forgalmazó: Kinowelt

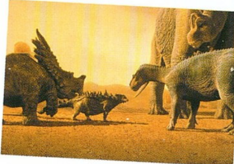


Catherine Deane (Jennifer Lopez) gyermekpszichológusként dolgozik, s munkája során egy új és meglehetősen radikális terápiával próbálkozik, melynek lényege, hogy páciense agyába belépve megpróbálja megtalálni, mi okozhatja annak pszichés problémáit. Eddig ezt a módszert egyetlen esetben próbálta ki, egy kómába esett gyermeket próbált visszahozni az életbe.

Amikor egy veszélyes sorozatgyilkos, Carl Stargher (Vincent D'Onforio) kómába esik, Catherinenak újra meg kell tennie a rendkívül veszélyes utazást. A sorozatgyilkos utolsó áldozata még életben van, a rendőröknek pedig csak pár órájuk maradt arra, hogy megtalálják. Catherine tehát belép egy zavarodott elmébe, egy őrült és kiszámíthatatlan fantáziavilágba, ahonnan lehet, hogy soha többé nincs visszatérés.

Dinó (Dinosaur)

Bemutató: november 30.
Forgalmazó: Intercom



Sok millió évvel azelőtt, hogy az ember megjelent volna a Földön, titokzatos dzsungelek és különös lények népesítették be a világot. Néhány apró és játékos lemúr elhagyott dinoszaurusztojásra talál; amikor egy kis dinó kel ki belőle, örökbe fogadják és fölnevelik az újszülöttet. A lemúr szülők fiukként szeretik az idegent – még akkor is, amikor a kamaszodó Aladár százszor nagyobb és ezerszer nehezebb, mint mostohái.

Ám közös boldogságuknak váratlan katasztrófa vet véget: nem messze lakóhelyüktől hatalmas meteor csapódik a tengerbe, eddigi paradicsomuk pedig kiégett, kietlen kősivataggá válik. A lemúroknak és Aladárnak menekülniük kell. Út közben addig ismeretlen tájakat látnak, és ismeretlen lényekkel találkoznak. Aladár néhányszor kénytelen megmenteni barátait, hogy végül együtt juthassanak el oda, ahol ismét érdemes élni.

A Bájkeverő (Bedazzled)

Bemutató: december 14.
Forgalmazó: Intercom



A legtöbb férfi mindenét odaadná egy nőért. Elliott Richardson (Brendan Fraser) a világ legkétbalkezesebb kétballábа kevesebbel is megússza: neki csupán a lelkét kell eladnia, hogy megkapja a lányt, akiről álmodik. Az ördög (Elisabeth Hurley) igazán igyekszik a kedvében járni új üzletfelének. A nyavalyás kis lélekért cserébe rögtön hét tökéletes életet ajánl a srácnak: mindegyikben gazdag és sikeres lehet, és bukni fognak rá a nők.

Ha az ember a pokol hercegével üzletel, annál csak egy dolog sülhet el rosszabbul: ha a pokol hercegnőjével írja alá a szerződést. Elliottnak hét élete van, de lassacskán azt is megbánja, hogy egy volt neki. Semmi sem tökéletes. Ha gazdag, kirabolják, ha szép, akkor biztosan nem okos, s amikor végre figyelnek rá, azt is csak a rendőrség teszi. De ami a legnagyobb baj: a nagy szerelem végképp nem akar összejönni.

Hamarosan DVD-n

Hulla, hó, telizsák (Reindeer Games)

Megjelenés: december 12.
Forgalmazó: UIP Duna Film



DVD-melléklet

A börtönből most szabadult Rudy Duncan csupán egyet akar: új életet kezdeni Ashleyvel, álmai asszonyával, akit a börtönben ismert meg – levelezés útján.

De kettejük boldogsága közé áll a lány őrült bátyja, Gabriel és gyilkos bűnözőkből verbuvált csapata, akik azt hiszik, hogy Rudy belső információkat tud arról a kaszinóról, ahol egykor dolgozott és amelyet Gabriel most életveszélyes cimboráival ki akar rabolni.

Így amint Rudy új életet kezdene, rögtön a kísértések és meglepetések rohanó lavinájával találja szemközt magát, mely akár könnyen el is temetheti, ha nem tud ügyesen kitérni előle.

A Mars mentőakció (Mission to Mars)

Megjelenés: december
Forgalmazó: Intercom



2020-at írunk. A NASA újfent egy óriási lépést tett meg az emberiségért – munkájuk eredményeként űrhajósok egy csoportja sikeresen landol a Marson. Ám röviddel megérkezésük után a misszió parancsnoka, Luke Graham és munkatársai egy olyan bizarr jelenségre lesznek figyelmesek, amely végzetes katasztrófát okoz, és elpusztítja a legénységet.

Mielőtt kezdetét venné a rémálom, Graham egy gyors üzenetben még tájékoztatni tudja a Földet a helyzetről. A halálra ítélt Mars 1 legénységtől kapott talányos üzenet miatt a NASA azonnal mentőakció szervezésébe kezd, hogy az expedíció, ha talál még túlélőket, vissza tudja hozni őket.

Az emberpróbáló hat hónapos útra az űrhajó legénységével a két kapitány, Woody Blake és Jim McConnell, valamint munkatársaik, Dr. Terri Fisher és Phil Ohlmyer tudós indulnak.

A kis hableány (The Little Mermaid)

Megjelenés: december
Forgalmazó: Intercom



Disney filmgyűjteményed palettáját színesítheted Ariel, a makacsul önfejű hableány újabb vér- és vízpezsdítő kalandjaival. A két Oscar-díjas, klasszikus rajzfilm folytatása garantált kikapcsolódást jelent az egész család számára.

Fantázia 2000 (Fantasia 2000)

Megjelenés: december
Forgalmazó: Intercom



1940-es mesterművében, a *Fantasia*-ban Walt Disney lenyűgöző módon kombinálta a zenét és a rajzfilmet. Már akkor elhatározta, hogy folytatja a kísérletet, és munkatársaival együtt újabb és újabb epizódokat ad a meglévőkhöz: hatvan évvel később a stúdió legnevesebb, legjobb rajzolói és rendezői készítették el a sorozat legújabb darabjait, ismét bebizonyítva, hogy az animáció lehetőségei végtelenek. A rajzfilmben minden megtörténhet.

A legnépszerűbb komolyzenei dallamok ezúttal a fantázia szabad szárnyalásához adják az alapot: egy New York-i munkanélküli meggazdagodása a *Kék rapszódia*, a sötétség és a fény csatája Beethoven *5. szimfóniája*, az állhatatos ólomkatona története pedig Sosztakovics zongoraversenyének dallamaira elevenedik meg.

Természetesen azért Mickey egér és Donald kacsa is feltűnik a színen.

Filmzene

Irány Eldorádó (The Road to El Dorado)

Megjelenés: december 21.
Forgalmazó: UIP Duna Film



Tulio és Miguel, a két jó barát úgy érzi, végre megfogták az Isten lábát. Kockán elnyerik – vagy inkább elcsalják – az Eldorádóba, a legendás aranyvárosba vezető út térképét. Kincsükkel azonban menekülniük kell a feldühödött ellenfelek bosszúja elől, s végül a hódító Cortes hajójának gyomrában kötnek ki. Szerencséjükre segítőtársra találnak Altivo, az okos csataló személyében, aki segít nekik megszökni a hajóról, és egy mentőcsónakban velük tart az Újvilág partjai felé. A tengeri utazást szárazföldi kalandok követik, s mikor a barátok végül rátalálnak Eldorádóra, kiderül, hogy megpróbáltatásaik még korántsem értek véget...

Az eldorádói indián törzs főpapjának kapóra jön a furcsa idegenek érkezése. Isteneknek kiáltja ki őket, s titokban arra készül, hogy segítségükkel megfossza hatalmától a törzsfőnököt. A két kincsvadász cimbora nem tehet mást, belemennek a játékba, és segítőtársul fogadják a szép bennszülött lányt, Chelt, aki cserébe csak annyit kér, hogy a jövevények vigyék magukkal az Óvilágba. Hőseink megszerzik ugyan az áhított aranyat, de még nehéz feladat áll előttük: meg kell menteniük Eldorádót – és a barátságot, ami összefűzi őket...

Az *Irány Eldorádó*, ez a klasszikus „két jóbarát" filmek stílusát idéző animációs kaland-vígjáték két szeretetreméltó kalandor viszontagságos felfedezőútjának és minden akadályt legyőző barátságának története az *Oroszlánkirály* Oscar-díjas zenei csapatának, Elton Johnnak és Hans Zimmernek zenéjével.

Werkfilm

A Grincs (The Grinch)

Megjelenés: december 7.
Forgalmazó: UIP Duna Film



Grincs, a rosszkedvű gnóm a Kobakhegyi barlangban él. Lent a völgyben Kifalva karácsonyi lázban ég, de ő ferde szemmel nézi a nagy nyüzsgést.

Az aranyos kislány, Cindy azonban nem hisz a Grincsről szóló legendáknak, és azt akarja, hogy a rettegett zöld mumust válasszák meg Kifalva Karácsonyi Mókamajszterének. Felkerekedik hát, hogy ő maga adja át a meghívót a mogorva, morcos manónak...

A klasszikus mese rendkívül látványos, izgalmas és mulatságos filmváltozata minden bizonnyal az idei Karácsony legszórakoztatóbb filmje lesz a most új oldaláról bemutatkozó Jim Carrey parádés alakításával.

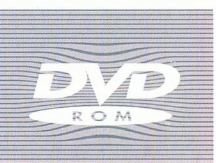
A forgatásról szóló werkfilm a maszkok készítését és az alkotókat mutatja be munka közben, bepillantást nyújtva a műhelytitkok érdekes világába.

Bakta Pictures: Bakta Rider I.-II.

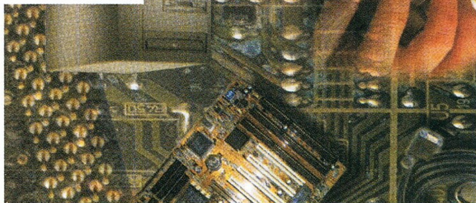


Ebben a hónapban egy meglepetést is tartogatunk számotokra. Bizonyára sokan hallottátok már a Bakta Pictures nevet, de ha nem, hát eláruljuk, hogy a *Bakta Rider* alkotóiról van szó. Az első rész 1999 nyarán készült. Az alkotóktól tudjuk, hogy az ötlet a *Knight Rider* zenéjének hallgatása közben született. A film rendkívül gyorsan elkészült, a forgatást három nap alatt lezavarták Egerbaktán, majd két éjszaka alatt megvágták az anyagot. Talán ez az oka annak a fantasztikus humornak, ami a filmből árad. Az alkotás tőlük függetlenül került fel az internetre, ahol valószínűleg már sokan találkoztatok vele. A visszajelzések szerint nagy sikere lett, így még múlt év novemberében elhatározták, hogy leforgatnak egy második epizódot, de a megvalósításra 2000 nyaráig, a vizsgaidőszak befejeztéig várniuk kellett. A *BR2* vágással együtt több mint egy hónap alatt készült el. Szerették volna minőségben és terjedelemben felülmúlni az első részt, ami a látottak alapján meg is valósult, de sajnos humor szempontjából az első rész jobban sikerült. A készítők szerint ez az elhúzódó forgatások miatt jelentkező hibákkal magyarázható. Pillanatnyilag nem tervezik további rész forgatását, és az is lehet, hogy műfajt váltanak. A rendkívül szűkszavú alkotógárdáról csak annyit tudtunk meg, hogy ketten közülük, Szalkai Balázs és Rutka Zoltán Debrecenben járnak egyetemre, Mata Szilárd pedig idén fog érettségizni. Terveik szerint a további filmre így júliusig várni kell.

Ezt azért még megbeszéljük! (a szerk.)



Install



PC-enciklopédia

Ha alapfokú számítástechnikai műszerész ismereteket szeretnél szerezni, akkor a Panem e programja épp neked való.

CSAK DVD-N

A PANEM MULTIMÉDIA KIADÓ jóvoltából egy újabb nagyszerű multimédiás programot tarthattam a kezemben a minap, melynek címe *PC-enciklopédia*. Segítségével megismerhetitek a PC-k fontosabb alkatrészeinek és alkotóelemeinek működését, természetesen magyar nyelven. A CD ezenkívül átfogóan foglalkozik a CD és DVD formátumokkal és szabványokkal is.

Miután elindítottuk a programot, egy asztalt látunk magun[illegible] amin egy csomó számítóg[illegible] részt találunk szétszórva. [illegible] az összes részegységet megt[illegible] juk itt, köztük az alaplapot, mod[illegible] vincsesztert, processzort. Ha valamelyik fölé visszük az egérkurzorunkat, akkor az egy-két frame-es animációba kezd, ami sokak szemében egy gyenge próbálkozásnak tűnhet, de szerintem ez is több a semminél.



Íme a főképernyő. Itt válogathattok a hardverek között.

Miután kiválasztottuk a nekünk legszimpatikusabb alkatrészt és rákattintottunk az egerünkkel, egy újabb ablak töltődik be. Itt információt kaphatunk az aktuális hardverről. Ami a legszebb az egészben, hogy nemcsak egyszerű szövegeket láthatunk, hanem képeket, és néhány helyen még videókat is. Ezek nagy segítségünkre lehetnek, amikor egy esős szombat délutánon szerelgetéshez szottyan kedvünk. Ami még szintén elnyerte a tetszésemet, az a konfiguráció összerakó mód.



Egy zacskó sajtos chips mindig jólesik az ember fiának.



A kábeles kezű szakember VGA kártyát szerel a gépbe.

Azt nagyon furcsálltam, hogy a műszaki munkatársnak miért volt egy kábel a kezére kötve. Talán a földelés miatt? A nagy elővigyázatosság teljesen felesleges az ő részéről. Nézzétek meg azt a videót, amikor a portok kivezetésénél levő fém borítást eltávolítja a ház hátuljáról. Egy rossz mozdulat és szétkaristolja az alaplapot. Rossz volt nézni.

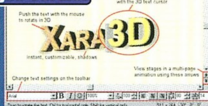
De ez legyen a legkevesebb. A lényeg, hogy annak, aki végigolvassa a szövegeket, megnézi a hozzájuk csatolt képeket és videobejátszásokat, nem lesz többé gondja egy számítógép összeszerelésével. A programot bárkinek nyugodt szívvel ajánlom, hiszen mindenki új tapasztalatokat szerezhet belőle, legyen akár gyerek, akár felnőtt. PCF

Ⓕ Panem Kiadó
Ⓘ www.panem.hu
Ha csak úgy: Win95, 8Mb, 4x CD-ROM

Xara3D 1

PC Format – Teljes verzió!

A túl sok csillogó grafika és 3D-s szöveg könnyen zavaróvá, sőt áttekinthetetlenné teheti a honlapot. Ezzel szemben a visszafogottan alkalmazott 3D-s betűk és logók olyan futurisztikus érzést kölcsönözhetnek, amelyet még a Verdana 12 pontos fontjaid sem képesek felülmúlni. Szóval, ha 3D-ben szeretnél szöveget írni, a *Xara3D* az erre legmegfelelőbb választás, melynek teljes változatát most a diszkmellékleten meg is találod. A 3D-s betűk hajlítása, nyújtása és színezése, majd életre keltése az animációval olyan varázslat, amitől mindenkinek eláll a lélegzete.



A *Xara3D* teljes változatával a legkülönfélébb 3D-s betűket hozhatod létre.



Használd a *Xara3D*-t megfontoltan, és a honlapod önálló életet kezd élni.

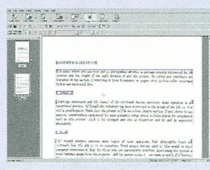
Ⓕ Xara
Ⓘ www.xara.com
Ha csak úgy: P133

Typereader 6.0 LE

PC Format – EXKLUZÍV!

A beszkennelt dokumentumok nem használhatók úgy, mint a textfájlok, hiszen nagyobbak és nem kereshetőek. Jó lenne, ha a szkennelés után textfájllá konvertálhatnád a dokumentumot? Most mindezt megteheted a *Typereader 6.0 LE* segítségével – másodpercek alatt, szinte hihetetlenül alacsony hibaszázalékkal. A WYSIWYG karakterfelismerő révén több mint 2618 fontot képes azonosítani, és megadhatod a kívánt kiterjesztést, lehet például Word, Excel vagy HTML.

Ⓕ ExperVision
Ⓘ www.expervision.com/tr6
Ha csak úgy: Pentium


Szerkeszthető szövegfájlokat szeretnél nyomtatott dokumentumból? Csiribí…


…csiribá, a *Typereader* elolvassa, ráfúj, és már kész is a varázslat.

TurboCAD 2D 6.5

PC Format – A sokoldalú PC magazin – Teljes verzió!

Ha azt hiszed, hogy a számítógépes tervezés mindössze gombok nyomogatásából áll, akkor van új mondanivalónk a számodra.

A SZÁMÍTÓGÉPES SEGÍTSÉGGEL végzett tervezési munkákat nem csak az építészetben alkalmazzák. Egy nagy teljesítményű CAD csomag lényegesen sokoldalúbb az átlagos grafikai szoftvereknél, és ma már számos amatőr és profi tervező felhasználja mindennapos munkájában. Az IMSI *TurboCAD 2D* szoftvere azonban nemcsak egy nagy teljesítményű CAD program, hanem az egyik legkönnyebben megtanulható is egyben, amelyet rögtön munkára is foghatsz.

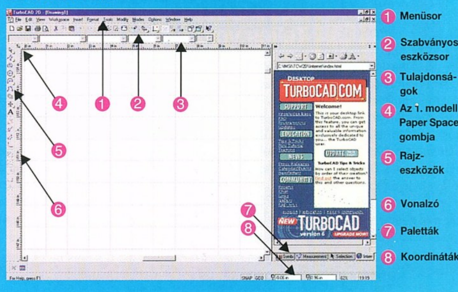
A *TurboCAD 2D* igen fejlett eszközökkel rendelkezik, de köszönő viszonyban van a Windows interfésszel is, hiszen teljesen rugalmasan illeszkedik a *Microsoft Office*-hoz, ami azt jelenti, hogy már az elején ismerősnek tűnik. Több mint 200 rajzolási és méretezési funkció áll rendelkezésedre, így a felhasználási lehetőségek száma szinte végtelen, és rövid időn belül professzionális CAD terveket tudsz majd készíteni. Ez a változat is teljesen kompatibilis az IMSI CAD szoftvercsaládjával, ami azt jelenti, hogy egy későbbi upgrade már nem is lehetne egyszerűbb.

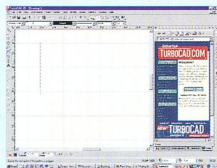
A telepítés és az indítás után a New **TurboCAD** párbeszédablakban meg kell adnod az első rajzod forrását. Először a **New from template** lehetőséget válaszd, majd a normál sablon választása után megjelenik a *TurboCAD* képernyője. A képernyő nagy részét a rajzolófelület foglalja el, ahol két fő nézőpontból dolgozhatsz. A rajzolási és tervezési munka nagy részét a **Model Space** nézetben érdemes végezni, de a nyomtatási beállításokat már a **Paper Space** nézetben. Bár a *TurboCAD* eszközsora ismerősnek tűnhet, mégis azt ajánljuk, hogy olvasd el figyelmesen a program rajzeszközeire vonatkozó részletes helpfájlokat. Ha már korábban is dolgoztál grafikai programokkal, az egyszerű rajzolási koncepció nem okozhat problémát, de a CAD programban alkalmazott pontos mechanizmus esetleg igen. Jó hasznát fogod venni a help szolgáltatásnak, mivel ez részletesen megismertet a program minden funkciójával. Hamarosan olyan profi rajzokat tudsz majd gyártani, hogy sokat tapasztalt öreg rajzolók fognak rád irigykedni.

PCF

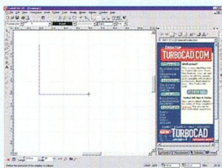
A műszaki rajzoló munkahelye

Na igen. Az ismerős Windows képernyő. Vedd sorra a rajzeszközöket a help funkció segítségével. Ha már kiismered magad a képernyőn, a legjobb úton vagy afelé, hogy kiváló CAD terveket készíts.

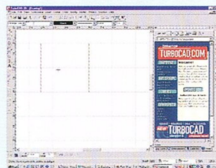




① Az első rajz létrehozása nem is lehetne egyszerűbb. A bal oldali eszközsorból válaszd ki a kívánt rajzeszközt, mire a kurzor fonalkereszté változik.



② Kattints a bal gombbal a rajzon a kiindulási pontra. Ahogy mozgatod a kurzort a képernyőn, egy egyenes mindig összeköti a kurzort a kiindulási ponttal.



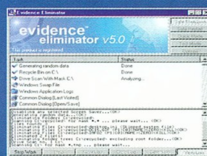
③ Kattints újra, és a két pontot összeköti egy egyenes. Ezután kattints a jobb gombbal, és válaszd a Finish pontot. Máris kész az első CAD alkotásod.

Ⓕ IMSI
Ⓘ www.turbocad.com
Ha csak úgy: 16Mb, Win95/98

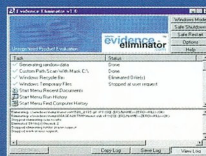
Evidence Eliminator

A számítógép használatakor árulkodó nyomok keletkeznek a vincseszter legkülönfélébb szegleteiben. Ezen elektronikus bizonyítékok alapján a kíváncsiskodók képesek kideríteni, hogy mit csináltál a PC-den. Jó lenne eltüntetni a nyomokat magad után? Az *Evidence Eliminator* programmal ez nem gond. Ez a biztonsági program egyetlen kattintásra átkutatja a PC-det az elvégzett műveletekről árulkodó nyomokat keresve, és eltávolítja azokat. Próbáld ki te is ezt a boszorkányos alkalmazást.

Ⓕ Robin Hood Software
Ⓘ www.evidence-eliminator.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb



Szeretnél valamit eltitkolni? Az *Evidence Eliminator* eltünteti a nyomokat.



A program tisztára súrolja a piszkos vincseszteredet.

PhotoImpact 3.02

Nincs több kifogás. Ha ezzel az alkalmazással sem tudsz képeket szerkeszteni, eláshatod magad.

CSAK DVD-N!

PC Format – A sokoldalú PC magazin – Teljes verzió!

NÉZZÜNK SZEMBE a tényekkel: legtöbbünk nem képes kihasználni a már-már művészi tökélyre fejlesztett képszerkesztő programok lehetőségeit. Vannak ugyan néhányan, akik fantasztikus, posztmodern alkotásokat tudnak létrehozni, amelyek vetekedhetnének például az OK Computer album borítójával, de a többieknek az jelenti a csúcsot, amikor sikerül barátjuk arcát a nagymamájáról készült képre rámásolni.

Nézzük hát a *PhotoImpact*-ot. Ez az a program, melynek láttán legszívesebben felkiáltanánk, hogy végre egy nekünk való képszerkesztő szoftver, ha nem félnénk attól, hogy bolondnak néznek. De a program tényleg felhasználóbarát és objektumorientált volta miatt könnyen kezelhető: minden egyes változtatást egy képen független objektumként ment el, úgyhogy az esetleges, későbbi módosítások nem zavarják majd a kép többi részét. Lehet, hogy ez elsőre kicsit furcsán hangzik, de valójában egyszerű, és lehetőséget nyújt arra, hogy végig kézben tartsd az irányítást.

Ehhez azt kell tudni, hogy minden egyes objektum egy különálló kép, amely az alapkép fölött lebeg. Ezeket az objektumokat kedvedre mozgathatod és szerkesztheted. Mindegyik objektum a saját layerén helyezkedik el, amelyek átlátszóak – hasonlóan a rajzfilmkészítésnél használt fóliákhoz. Az objektumokat egymás fölé vagy alá helyezheted, átlapolhatod őket és így tovább.

Ha elégedett vagy az objektumok elrendezésével, itt az ideje, hogy beilleszd őket az alapképbe. Az egyenetlen vonalak kisimításához a Blur vagy Smudge eszközöket használhatod. Ezeken kívül még sok más opciót használhatsz a beillesztés során, amelyek révén az objektumok tökéletes illúziót keltve fognak belesimulni a környezetükbe.

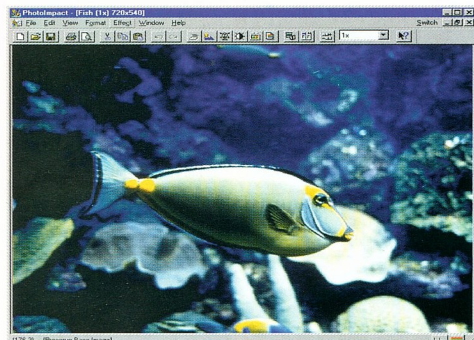
A többi képszerkesztő programhoz hasonlóan a *PhotoImpact* savaborsa is a számtalan különleges effektusban rejlik, mint például a 3D, akvarell vagy szénrajz effektusok és így tovább. A *PhotoImpact* által nyújtott többlet az, hogy ezeket a hatásokat külön-külön tudod az egyes objektumokon alkalmazni és visszavonni anélkül, hogy a kép többi részét visszavonhatatlanul tönkretetted volna. PCF



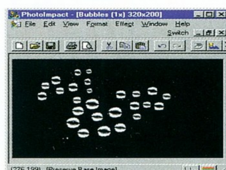
Látod ezt a furcsa elefántot? De hiszen ez nem is elefánt, hanem egy objektum!

Végre egy nekünk való képszerkesztő alkalmazás.

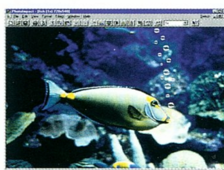
Ⓕ Ulead
Ⓘ www.ulead.com
Ha csak úgy: Win 95/98, 16Mb



Most megmutatjuk, milyen egyszerű az egész. Kiindulásként vegyünk egy képet, például ezt a kedves kis trópusi halat. Igen, szép, de valami mintha hiányozna róla…



Hát persze! A kép néhány jópofa képregény-buborék után kiált.


Húzkodd át a buborékokat különálló objektumokként, és íme!

Vitaminic

Névtelen bandák – zaj vagy zene? Most magad döntheted el, a Vitaminic jóvoltából, honlapjukról az e havi diszkmellékletre átmásolt 10 csúcs MP3 felvétel alapján. A mostani kis válogatásban, úgy tűnik, túlsúlyba került a tánczene olyan dobszólókkal és basszussal, hogy komoly veszélybe kerülnek a hangfalak. Vagy a szomszédok. Néhány rocky és funky számot is találsz a lemezen a Vitaminic művészeinek előadásában. Mi történik, ha meghallgatod őket? Azért még nem kell megvenned a CD-jüket. Élvezd a kellemes muzsikát, amiért köszönet a www.vitaminic.co.uk-nek.

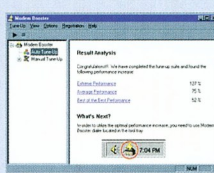

Tíz ingyenes felvétel a Vitaminictől az e havi diszkmellékleten.


Hallgassuk együtt – a Vitaminic zenéje dől a hangszórókból.

Ⓕ Vitaminic
Ⓘ www.vitaminic.co.uk
Ha csak úgy: Pentium, hangkártya

Modem Booster 2.1

Bizonyára te is szívesen részesülnél az internet új generációs lehetőségeiből, de mindennek előfeltétele a széles sávú kapcsolat. Ha viszont csak egy modemmel és keskeny sávú kapcsolattal vagy megáldva, minden igyekezeteddel az információáramlás sebességének növelésére kell törekedned. A *Modem Booster* egy webes gyorsító, amely történetesen tudja a dolgát: érzékelhető javulást eredményez az alkalmazása. Hogyan képes erre a csodára? Az interneten zajló adatforgalom lassúságának fő oka a részekre való tördelés – egy olyan csapás, amelynek végleges legyőzésén a *Modem Booster* kitartóan dolgozik. Miután leellenőrizte a modemedet, a program optimalizálja a modem és az internetes szolgáltató közötti együttműködést. A *Modem Booster* gyártója azt ígéri, hogy ezzel 10-15%-kal megnő a modemed átlagos sebessége. Semmit sem kell tudnod a modem lelkivilágáról – egyetlen kattintás, és működésbe lendül a gépezet.



Tárcsázz és várj: a *Modem Booster* optimalizálja a netes csatlakozást.

Ⓕ Inkline Global
Ⓘ www.inklineglobal.com
Ha csak úgy: Pentium, modem

Hotdog Professional 5.5

Sok hasznos szolgáltatással rendelkező HTML szerkesztőt keresel? Már meg is találtad! Igazán megéri az árát, hiszen ingyen van.



Ha a HTML-t részletesen meg akarod ismerni, a *Hotdog* azonnal segít. Szép tőle.

A címmel ellentétben nem forró virslivel szolgálunk, hanem egy vérbeli HTML szerkesztő programmal. A *Hotdog Professional*-t nem véletlenül hívják „honlapépítő" szoftvernek, méltán kiérdemelte ezt a titulust: egyetlen négyzetcentiméteren több szolgáltatással ejt kábulatba, mint más programok a teljes képernyőfelületen. Ráadásul a *PC Format* e havi diszkmellékletén ezúttal teljesen ingyen.

Bár a *Hotdog Professional* ingyenes, teljesen működőképes program, de abból a fajtából, amelyet használat előtt regisztráltatni kell. Miért teszik ki a gyártók ennek a tortúrának a nagyközönséget? Senki sem tudja. Szerencsére a regisztráció egyszerű ügy: csak ki kell töltened az online adatlapot, mire a Sausage Software e-mailben visszaküldi neked a regisztrációs kódot. Ezt már csak be kell gépelned, és kész is vagy.



Előre szólunk: több funkció, mint amennyi ép ésszel követhető.

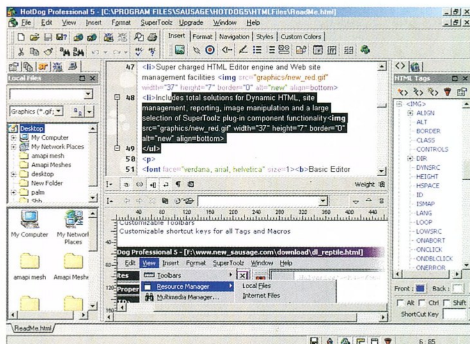
A *Hotdog* egyetlen négyzetcentiméteren többet nyújt, mint más programok a teljes képernyőfelületen.

A *Hotdog Professional* egyik, talán legfigyelemreméltóbb szolgáltatása az, hogy mindjárt az elején eldöntheted, vajon kezdő, középhaladó vagy haladó szinten kívánod-e használni a programot. Azok az okos fickók, akik kívül-belül, oda-vissza, esetleg még fejjel lefelé is kitűnően ismerik a HTML rejtelmeit, bizonyára fejest ugranak a haladó szintbe, amely optimalizálja a gyorsaságot és a hatékonyságot. Lehet azonban, hogy ők még ennél is többet szeretnének.

Ha viszont nem tartozol közéjük, először célszerű a kezdő szintet választani. Itt a *Hotdog* lépésről lépésre végigvezet a programon, miközben megismertet a képernyőn megjelenő számos eszközsorral és más funkciókkal. Ez a legegyszerűbb módja, hogy részletesen feltérképezd a program által kínált lehetőségeket, mint például a MultiLine clipboard-ot, és mire a végére érsz, már kiismered magad az első pillantásra túlzsúfolt képernyőn. És ez fontos, hiszen ahogyan azt az elején is jeleztük, a képernyőn tényleg rengeteg utasítás található.

A legfontosabb, hogy a *Hotdog* célja sok WYSIWYG szerkesztővel ellentétben nem az, hogy eltitkolja előled a HTML-lel kapcsolatos ismereteket. A képernyőn található sok eszköz segít bevezetni a HTML szerkesztés rejtelmeibe, miközben minden szükséges információt a rendelkezésedre bocsát. Ezáltal sokkal kevesebb „Hogyan szerkesszünk HTML-t" című könyvet kell végigbogarásznod. Ha folyamatosan használod a *Hotdog*-ot, végül már el is dobhatod az összes ilyen kézikönyvedet, mert az olyan funkciók, mint például az Insert Table Wizard, elmagyarázzák a HTML és honlapszerkesztés részleteit. És ez igazán szép dolog. PCF

Ⓕ Sausage Software
Ⓘ www.sausage.com
Ha csak úgy: 16Mb, Win95/98, internet


Még több funkció, mint azt az elején ígértük. Ám a *Hotdog* képernyője kényelmesen konfigurálható, így elrejtheted azokat a részeket, amelyekre pillanatnyilag nincs szükséged.

Xenon 2000 Programming Toolkit

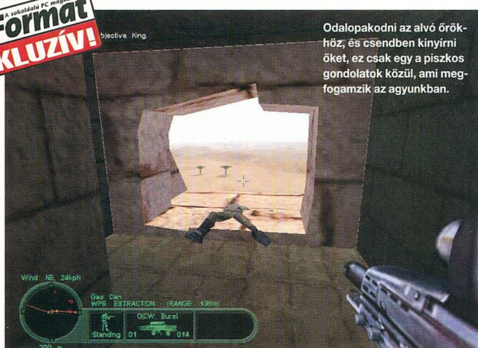
Ha elolvastad a Bitmap Brothers bevezetését a saját játékprogramok elkészítésébe, akkor valószínű, hogy te is ki akarod próbálni. Legalábbis ez az elmélet. Ha megszületett az elhatározás, eszköz is kell a megvalósításhoz. Tehát itt a szükséges szoftver. A Bit Boy Kids – vagy hogy is hívják őket – útmutatója szerint először telepítened kell a diszkmellékletünkről a Borland C++ 5.5 szoftvert, majd követni az e havi számban található utasításaikat. Persze ez nem olyan szórakoztató, mint a játékdemók, de utána kétségtelenül sokkal okosabbnak fogsz kinézni. Ami egy nap alatt nem is olyan kis teljesítmény. Kövesd az írással, a fordítással és a játékkal kapcsolatos tanácsaikat, és egyszer minden világos lesz.


Írd meg és játszd a saját programodat.

Ⓕ Borland
Ⓘ www.borland.com
Ha csak úgy: Pentium

Delta Force: Land Warrior

PCFormat EXKLUZÍV!


Odalopakodni az alvó örökhöz, és csendben kinyírni őket, ez csak egy a piszkos gondolatok közül, ami megfogamzik az agyunkban.

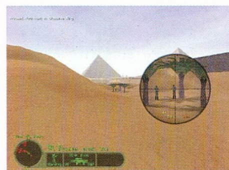
Nem rossz. De azért a Delta kommandó mégsem a SAS, ugyebár?

A NovaLogic kezdi felvenni a *Tomb Raider* stílusú ütéseket a *Delta Force*-ba. De legalább minden rész újabb igyekezetről tanúskodik. Igaz, a *Delta Force 2* még határozottan az eredeti vívmányaira épül, a játék harmadik része – a *Land Warrior* – már komolyabb újításokba fogott. Bár a hangsúly megmaradt, a terroristákat kell lövöldözni – és ennek őszintén örültünk, amikor leragadtunk a Novalogic legújabb élvezetes demójánál. Fenntartás nélkül állíthatjuk, hogy egyike azoknak, amit újra és újra elő fogsz venni, hogy játszhass vele. Alig tudtunk szabadulni a *Counter-Strike* stílusú egyszemélyes játék perzselő bájaitól.

Szóval, ez a tűrhető demó hatalmas egyiptomi szinttel rendelkezik. (Legalábbis szerintünk Egyiptomban játszódik a cselekmény – lehetne éppen a hortobágyi pusztán is, bár a piramisok miatt ez nem valószínű.) A célod, hogy visszaszerezz egy aktatáskát, amely biológiai fegyvereket tartalmaz, és néhány terrorista tartja magánál az egyik piramisban. Nem túlzás megjósolni, lesz néhány rosszfiú, aki meg akar ebben akadályozni.

Mint azt a korábbi *Delta Force* játékoknál megszoktuk, nem kell sokat keresgélni őket. A teljesen új grafikus motor ugyanis kiküszöböli a korábbi képi hiányosságokat. Éppen ellenkezőleg, a poligonok és voxelek ügyes kombinációja révén a képek sokkal élesebbek és tisztábbak, valamint megjelenítési hibák is sokkal ritkábban fordulnak elő. Kíváncsiak vagytok, hogy miért lett *Land Warrior* (Szárazföldi harcos) az alcím? Minket is érdekelt, ezért kinyomoztuk, hogy ez a csinos kis grafikus engine nagyon hasonlít ahhoz, amivel az Egyesült Államok hadseregében készítik fel az elit katonákat taktikai támadásra. A Land Warrior az a terminus, amellyel a legjobb katonákat illetik, akik a seregnél léteznek.

Emlékszel még, hogyan választottad ki a *Delta Force 2*-ben azokat a katonákat, akikkel játszani akartál? Ezen a téren különösen sokat fejlődött a program. A teljes játékban (sajnos a demóban csak az egyik elérhető) a választható katonák mindegyikének megvan a maga különleges képessége, mint pl. orvlövészet, búvár tapasztalat vagy robbantási szakértelem. A fegyverek is átestek egy generáljavításon – ebben a demóban egy új puskával találkozhatsz és egy gránátvetővel, amellyel szemezgetheted a terroristákat. A mesterséges intelligenciát is rendesen megcsavarták. Lőj rájuk egy bizonyos távolságból, mire hasra vetik magukat, így nehezebb eltalálni őket. A *PCF* csapata kihív erre a demóra, na, mit szólsz? Szabadulj meg az összes gazfickótól – de úgy, hogy csak pisztolyt használsz. PCF


Néha eltűnődünk életünk törékenységén. De gyakoribb az, amikor csak nevetünk és meghúzzuk a ravaszt.


Lehet, hogy túl sok lőszert használunk, de ha belegondolsz, hogy azt az istállóajtót célozzuk meg, megértesz.


A járőrök nem tudnak semmit a rájuk váró borzalmas végről, ezért mit sem sejtve kísértethistóriákat mesélnek a tábortűznél.

Ⓕ NovaLogic
Ⓘ www.novalogic.com
Ha csak úgy: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító

Gunlok

Ez a játék már régóta letűnt a palettáról, most mégis jóval nagyobb figyelem övezi. Vajon miért? Íme itt a válasz: a *Gunlok*-ot magad játszhatod. A siker kulcsa, hogy a megfelelő módszert válasszuk az ügy érdekében – ez még a terved véghezvitelénél is fontosabb. Pl. lehet, hogy meg kell találnod az egyensúlyt a fegyveres akció és a lopakodó rejtőzködés között.

Csak a tapasztalat alapján tudod eldönteni, hogy melyikre van szükséged. Remélhetőleg jövő hónapban meg tudunk örvendeztetni egy látlelettel, de azért ne tartsd vissza a lélegzetedet – a verebek is azt csiripelik, hogy már csak az utolsó simítások vannak hátra.

Ⓕ Rebellion
Ⓘ www.gunlok.com
Ha csak úgy: PII266, 64Mb, 3D gyorsító


Gunlok és cimborái különböző sebességgel mozognak – vigyázz, nehogy szétválaszd őket...


...mert ha megteszed, ez fog történni. És négy robot jobb, mint három robot.

V-Rally 2

Nem kedveljük a nagyravágyást. A nagyzási hóbortot sem csípjük. Éppen ezért szeretjük a *V-Rally 2*-t, és ezt a minimál demót, amit kínálunk. Nincs opció, sem választási lehetőség – mindössze a szédítő sebesség a csavart, megdöntött pályán.

Valójában nem válik a teljes játék hasznára, hogy itt a demóban száguldozhatsz az ördögi futamokon és hozzáférhetsz mind a 26 autóhoz. Mégis, lesz némi fogalmad a sebességekről és a játék kezeléséről, amely az arcade-szimuláció skála arcade felőli végén helyezkedik el. De sebaj, inkább azzal törődj, hogy mennyit tudsz lefaragni a köridődből.


Egyike a CD szerkesztő-féle sátáni utaknak – ki itt pályára lépsz, hagyj fel minden reménnyel!



Igen, jól sejtetted, az ominózus csikorgó hang a sebváltóból jön.

Ⓕ Infogrames
Ⓘ www.infogrames.com
Ha csak úgy: PII233, 32Mb, 3D gyorsító

Half-Life: Counter-Strike

Ez a legjobb cucc, amit valaha láttunk. Higgy nekünk!

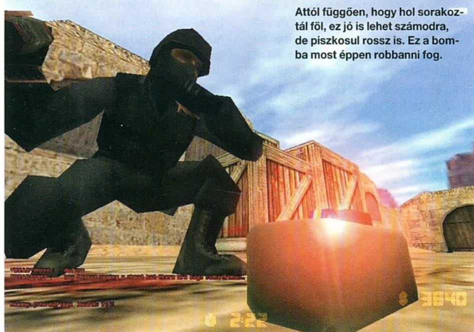
Hogy a Counter-Strike-kal játszhass, szükséged lesz a *Half-Life*-ra. Mi 95%-ot adtunk érte, és a *Counter-Strike*-kal telepítve mindannyiunkat kellemes érzés töltött el. Épp ez az, amiért itt találod – kedvenc multiplayer játékunkká vált.

Agyondicsérjük? Lehet, hogy igaz van. De melyik más játékban támadhatsz a terroristákra a valódi fegyverek gyakorlatilag tökéletes szimulációjával? Vagy orvlövészként célba venni a haditengerészet parancsnokának fejét? Vagy vezetni egy páncélautót, amely tömve van a csatára készülő embereiddel? Semelyikben. Ezért ugrálunk örömünkben naponta háromszor a plafonig. Az ebédidőnk *Counter-Strike*-idővé változott, és mindannyian lefogytunk. *PC Format* matricák éktelenkednek a házak falán, az erdőben és a kaszinóban.

De mégis, mitől olyan különleges a *Counter-Strike*? Először is, a precizitás, amellyel a szinteket létrehozták, már jó kiindulópont. A támadás egyszerű méltóságától az ostrom tökéletes kiválóságáig egyik sem a szokványos módszer. Kóstolj bele a játékba annyi időre, amennyi kedvedre való, és magad is megtapasztalod a világot, a trükköket, az orvlövészek kedvenc rejtekhelyeit és a gyilkolási technikáikat, hogy megszerezd a teljes hatalmat. Olyan helyeken jársz majd, amelyekről álmodban sem gondoltad, hogy létezhetnek, miközben túszokat mentesz meg, vagy ellenterroristákat segítesz.



Itt dúl az erőszak. Fröcsög a vér, belek és hasonlók. Gyerek kezébe nem való.



Attól függően, hogy hol sorakoztál föl, ez jó is lehet számodra, de piszkosul rossz is. Ez a bomba most éppen robbanni fog.

A *Counter-Strike* fogja uralni a testedet-lelkedet, és mivel valószínűleg már előre reszketsz az izgalomtól, ezért hadd bátorítsunk azzal, hogy a telepítés ezúttal már nem is lehetne egyszerűbb. Csak ki kell jelölnöd a *Half-Life* alkönyvtárat, és megnyomni a megfelelő gombot. A játékon belüli kezelőszervek megegyeznek a *Half-Life*-beliekkel.

Szóval, mire vársz még? Pörgesd fel a modemed, és irány a játék! Olyan buli lesz, amilyenben évek óta nem volt részed. Sőt, még azt is megengedjük, hogy angol testvérlapunk szerverén játssz, most azonnal. Katts a **future04.barrysworld.com: 27302** weblapon a *Half-Life*-ra, és máris elérted az e célra fenntartott *Counter-Strike* szervert. PCF

Ⓕ Valve
Ⓘ www.valve.com
Ha csak úgy: *Half-Life*, 64Mb, 3D gyorsító

A térképek

Tonnányi van belőlük, képtelenség felsorolni őket. Párat kiválasztottunk...



747

Találd ki, mi az! Egy eltérített gép! Befelé a büdös ellenterrorista bandával, aztán váltsd ki őket a nyavalyás túszokkal, vagy ha egy elvetemült szemforgató bandita vagy, állítsd meg őket, hogy egy emberednek se görbüljön haja szála sem! Akció indul!



Assault (Támadás)

A terroristák megszállták egy áruházat, és az ellenterroristáknak meg kell támadniuk őket. Az egyik úton indulj befelé, vagy foglalj helyet egy igazán gonosz orvlövész leshelyen (lelki alkatodnak megfelelően). Fel a fejjel!

Canyon Siege (Canyon-Ostrom)

Védj meg egy parkolót, amely tele van túszokkal, vagy rohamozd meg fegyveres katonáiddal. Kiváló lehetőség őrült vezetésre, füstölgő gránát kioldására, és néhány rettenetes orvlövész akcióra. Mindegyik borzasztó jól működik.



Superbikes 2001

Olyan, mint amikor kipróbálhatod a szomszéd új biciklijét: tehetsz vele ugyan egy kört, de hát nem a tied, így a móka sem az igazi. A *Superbikes 2001* teljes változata 26 igazán szuper motort tartalmaz, de a demóban csak szűk választékot találsz. A játék célja? Természetesen az, hogy a te superbike-od legyen a világon a leggyorsabb. Nem túl meglepő. A kezelés a kurzorbillentyűkkel egyszerű – [up]: gyorsítás, [down]: lassítás, [left]: balra és [right]: jobbra. Csak arra vigyázz, hogy ki ne csússz a kanyarokban. Mit lehet még ehhez hozzáfűzni? Az egyetlen módja az élvezetek fokozásának, ha a játék alatt igazi térdvédőket és színes bőrdzsekit öltesz magadra. Azért brummognod nem muszáj magadban, még furcsán néznének rád a többiek...



Az állóképek nem tudják visszaadni a sebességet, amivel kis barátunk száguld.



Motorozz halálfélelem nélkül. Hacsak nem öntötted le vízzel a billentyűzetet.

Ⓕ EA
Ⓘ www.easports.com
Ha csak úgy: P450, 64Mb, 3D gyorsító

Reach for the Stars

Emeld égnek a kezed és zengd a boldogszívűek ritmusát! Ezzel a módszerrel be kellene kerülnöd a morcos, zsíros hajú kölykök klubjába, de persze erre semmi esélyed. Valójában egy régi játék folytatásáról van szó, amelynek a neve (kínos, mi?) *Reach for the Stars*. Megint egy játék, amely az utánzatok hosszú sorát növeli. Nem lehet nem felfedezni a *Stars!*, a *Master of Orion* és a *Spaceward Ho* programok jeleneteit. Ha már játszottál velük, tudod, mire számíthatsz. Ha pedig nem, ilyenekre készülj: felfedezés, kiaknázás, terjeszkedés, megsemmisítés. Aztán pofára esés.



Nagyszabású háborúskodásra van lehetőséged a teljes játékban.



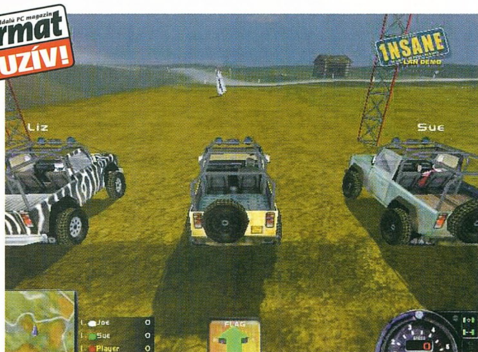
Pontosan figyelemmel kell kísérnünk, hogy mely egységek hol, mikor és mire készülnek. Teljesen világos, nem?

Ⓕ SSI
Ⓘ www.mindscape.com
Ha csak úgy: P200, 64Mb, 3D gyorsító

Insane

PC Format EXKLUZÍV!

Őrült vagy? Vagy csak kicsit dilis? Tedd meg az utolsó lépést a totális téboly felé.



A vad „Szerezd meg a zászlót" játék. Pluszpontokat zsebelhetsz be, ha a zászlóval minél több kapun hajtasz át.

Amikor kissrácok voltunk, gyakran száguldoztunk lefelé a Feketehegyről. Persze egy darab kő nem sok, annyi sem volt rajta fekete. Viszont közel s távol a legmeredekebb lejtője volt, ami aztán odavonzotta a bringás srácokat, akik halálmegvető bátorsággal száguldottak lefelé, de persze esélyük sem volt kormányozni a biciklit a hepehupás úton. Az *Insane* eme jobb-későn-mint-soha demója ezekre a bolondozásokra rímel, még ha csak lélekben is. Bár, meg kell vallanunk, hogy még a Feketehegységen is túltesz.

A játékhoz nagyfokú elszántság szükséges, hiszen alapvetően a pálya az igazi ellenfél, amely olyan göröngyös, hogy még tinédzserkori hólyagos képeden is túltesz. A feladat teljesítéséhez (legalábbis ebben a demóban) két darab négy kerék meghajtású, különböző felfüggesztésű jármű közül választhatsz. Nem mondhatod, hogy nem adjuk meg neked az utolsó lehetőséget.

Versenypálya kettő lehet, Utah vagy Írország. Mindkét helyszín bővelkedik szokatlan elemekben, ezért is kerültek bele a játékba, meg azért, mert buliszaguk volt. Húzz át az ellenőrzőhelyeken, amilyen gyorsan csak lehet, és szerezd meg a zászlót – ezek után még több flúgos vezető próbálja meg kiragadni az ellenfél kezéből a zászlót, de lehet, hogy csak széttépi a szövetet. Majd meglátod.

A legjobb a demóban, hogy helyi hálózaton is lehet játszani. Semmi perc alatt már ezerrel tépsz, megriasztva az ellentábort. Csórd el a zászlót, és mielőtt eliszkolnál egy majdnem függőleges hegyre, ütögesd meg a fejed, és dobd el a zászlót; így pont úgy fogsz festeni, mint egy komplett bolond. Mindenesetre ez a legizgalmasabb rész.

Most pedig a kezelőrendszerről. A legfontosabb dolog, amit tudnod kell, hogy hogyan lehet gyorsítani (kurzor nyíl fel), lassítani (kurzor nyíl le), jobbra vagy balra kanyarodni (kurzor nyíl jobbra vagy balra) és egyenesben tartani a járművet (0 számbillentyű). Ennél sokkal többre nincs is szükség. Természetesen a kezelőszervek testreszabhatók. Ha már itt tartunk, találhatsz azért más elfoglaltságot is: összemaszatolhatod magad mindkét autó festése során (csak válaszd ki a megfelelő opciót, majd egyenletes ecsetvonásokkal végezd el a munkát), de eltöltheted a napod a pályákon is. Ha extra izgalmakra vágysz, megpróbálhatsz éjszaka vezetni. Látási viszonyok? Az meg mi az ördög? Kitartás? Erőpróba? Igen, valószínű, de talán még több homok és kátrányos út meg durva kavics, ami ezeket az utakat jellemzi.

Sajnos, ez a demó nem mutatja meg az *Insane*-t a maga egészében. Mondhatjuk, hogy a leglényegesebb rész kimaradt: az online játék. Az ok, hogy még nincs teljesen készen. Ez komoly hiba, mert megerősíthetjük, hogy csodásan fog működni a dolog. De azért ne háborogjatok. A jövő hónapra szerzünk egy másik demót, amellyel versenyezhettek bárkivel az egész világon. Jól hangzik? Azért. Addig is mindent bele. PCF



A zászló megszerzése egyre nehezebb, és ettől lelassulsz. Nem is olyan nudli, ugye?



Itt csak négy másik játékos ellen küzdhetsz, de a teljes játékban akár 16 ellen is.



A sötétség újabb nagy kihívást jelenthet. Egyél sok sárgarépát és vitamint.

Ⓕ Codemasters
Ⓘ www.codemasters.com
Ha csak úgy: P300, 64Mb, 3D gyorsító

Panzer General III: Scorched Earth

Bár sok rajongó soha sem fogja megbocsátani a hexagonális tábla kiselejtezését, a 3D ábrázolás elérte a *Panzer General* sorozatot is. Ha fel akarod ölteni magadra egy náci tank parancsnokának a sapkáját, vagy egyszerűen csak szereted nézni, ahogy ezek az otromba gépek vonulnak, kétségkívül élvezni fogod a *Panzer General III: Scorched Earth* demóját. A játékban jó néhány stratégiai térképet találsz, amelyek Moszkvát vagy Berlint mutatják, és sok decibelnyi fémes dörömbölést. Igazi nagyfiúnak érezheted magad, az egyszer biztos.


A hó további probléma, s közben megjelenik a tankok felett ez a repülőraj.


Ezek a tankok négyszer akkorák, mint rendesen, de azért egész izgi a demó.

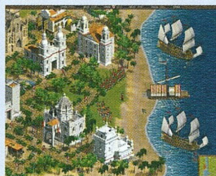
Ⓕ SSI
Ⓘ www.mindscape.com
Ha csak úgy: P266, 32Mb, 3D gyorsító

A DVD-n még...

CSAK DVD-N

European Wars: Cossacks

Vedd elő nagyapád elnyűtt puhakalapját, egy bő nadrágot, no meg sok üveg vodkát. (Ez utóbbi miatt egészen hasonlítani fogsz kedves orosz barátunkra.) Ha megvagy, máris kezdődhet a jó kis keleteurópai szerepjáték. Dá!


Na erről énekeltek Boney M-ék. Akarom mondani Raszputyinról.

In Cold Blood

Egy kis ízelítő ebből a szerepjátékból, amelyikről már írtunk a múlt hónapban. Előfordulhat, hogy valami hiba miatt nem tudsz a demóból szabályosan kilépni, ezért célszerű a játék előtt minden fontosat elmenteni.


Készülj fel egy világméretű összeesküvésre és egy csomó piszkos trükkre.

Gift

PC Format EXKLUZÍV!

Vagyis ajándék. Francia barátaink megint zavarba hoznak. De azért kedves kis ajándék.


Elnézést, de mi egy kicsit hátrébb húzódnánk a lőporcsíktól. Ne feledd, hogy amíg az embereidet töltöd fel energiával, a lőpor pillanatok alatt eltűnik.


Eddig a pillanatig a kis vakarcs egész rendesen viselkedett, és pontosan azt tette, amit mondtál neki.


De a kritikus pillanatban mégis megjelent ez a csirkefogó. Azért nincs még veszve minden. Kezdjük újra.

A platformos játékok kedvelőire igencsak ínséges idők köszöntöttek újabban. Különösen az ínyencek nélkülöznek sokat mostanában, hacsak nem vesszük figyelembe a *Tomb Raider*-t. Rajtuk próbál meg segíteni kedvenc francia fejlesztőnk, a Cryo Interactive a *Gift*-tel, amely igazán furcsa dolgok keveréke, ilyenek például egy csipetnyi hagyományos szökdécselés, némi püfölés, no meg rejtvények. Ráadásul egy olyan karakteres főszereplő bevetésével, aki... Nos, aki egy kis ördög képében tűnik fel.

Mit mondhatunk a Cryóról? Miért kell minden játékának olyan hátborzongatónak lennie? Nézzük csak végig a furcsa listát: *Ring* – bizarr. *Faust* – hihetetlenül abszurd. *Pompeii* – hadd ne kezdjünk bele... *Devil Inside* – magáért beszél. És a *Gift*, örömmel hallhatod, nem sokban tér el az elődöktől. A címadó hős egy gonosz kis kövér manó, sokféle tulajdonsággal, többek között lustasággal megáldva. Hmm, gyanúsan hangzik, mintha csak egyik kedves kollégánk jellemzését hallanánk. Bizony, bizony, a CD szerkesztő jutott eszünkbe. A mi kis lemezgurunk csak nem a francia fejlesztőnél szokott éjszakázni? A válaszokat postai levelezőlapon kérjük. Vele ellentétben, a *Gift*-nek van egy speciális túlélőkészlete. Ennek legfontosabb attribútuma egy varázspálca, amellyel különféle fekete mágiákat lehet véghezvinni a játék során. Ezzel a trükkel több rejtvényt is meg tudsz fejteni, amelyek pedig első pillantásra bizony kibogozhatatlannak tűnnek. A különböző kegyszerek megszerzése természetesen a játék igen fontos részét képezi. A sárga golyók a szereplők erejének megsokszorozására szolgálnak a döntő pillanatokban, a kék golyók helyreállítják az egészséget, míg a nagy kék golyók megszerzése a játék céljával kapcsolatos.

A *Gift* mindenesetre próbára teszi majd a tűrőképességedet – de legalább volt min edződnöd az elmúlt évek során. Jellemző feladat a *Gift*-ben, amellyel mindjárt a demó elején szembe találod magad, hogy egy lőporcsíkot meggyújtva kell berobbantanod az ajtót. Töltsd fel az embereidet a nehezen megszerezhető energiával, és máris könnyebben mennek a dolgok.

Végül néhány tipp a demóhoz. Fordíts figyelmet a rövid jelenetekre, ugyanis itt vannak elrejtve a feladatok megoldásai. A többi rejtvényfejtős játékhoz hasonlóan, sosem szabad feladnod: ha valami nem sikerül elsőre, fordulj vissza, gondolkozz egy kicsit, és kezdd újra a másik oldalról. Kitartásod végül elnyeri jutalmát.

PCF


Pontos időzítés és tökéletes ugrás? Naná! Miért, mit vártál?


Ezeknek a lapoknak fontos szerepük van. Végül is ez egy platformjáték.

Ⓕ Cryo Interactive
Ⓘ www.cryo-interactive.com
Ha csak úgy: PII, 64Mb, 3D gyorsító

Technikai segítség

Beadta az unalmast a CD-d vagy DVD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a programok futtatása során leggyakrabban előforduló problémákat. Sajnos azonban az internetről letöltött ingyenes demókkal és szoftverekkel kapcsolatos gondjaidon még mi sem segíthetünk.

Sérült a CD vagy DVD?

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d vagy DVD-d fizikailag megsérült, a géped olvasási hibaüzenetet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza, hogy kicseréljük. Cím: **Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141.**

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

Tiéd lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem a megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Drivers alkönyvtárában is találsz drivert.

Segítség a hálóról

A *PCF* diszkjéhez az interneten sokfelé találsz segítséget. Felteheted kérdésedet a *PC Format* honlapjának fórumában (**www.pcformat.hu**) és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben felfedezett problémákra reagálunk. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a *PC Format* **www.pcformat.hu** oldalát, ahol további fontos információkhoz juthatsz.

Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre.
Fax.: (1) 457 1125
E-mail: pcformat@cmk.hu
Telefon: (1) 457 1123
(10 és 17 óra között)

Ide írhatsz: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 **vagy** e-mail: pcformat@cmk.hu

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Levelek



Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Levelező

Ím, eljött a várva várt december! Közeledik (vagy már le is lépett) a Télapó (vagy a Mikulás – ideológiai meggyőződéstől függően). Tele a cipő ajándékkal – jó esetben. Rossz esetben a cipő inkább olyan dolgokkal van már tele, amit így télvíz idején egyre rosszabbul visel az ember. Például a csekélyre szabott karácsonyi prémium, a rossz bizonyítvány, a tömeg a villamoson... De sebaj! Itt a PC Format, hogy minden gondodat feledtesse veled. És itt a levelezési rovat is, amely legalább annyira tele van, mint az a bizonyos hócipő – szerencsére azonban csupa jó dologgal. Tudniillik a ti véleményetek, észrevételeteк tölti ki ezúttal is ezt a rovatot – ahogy az már lenni szokott. És – akármilyen hihetetlenül hangzik is – számunkra még az is öröm, ha olyan véleményeket olvasunk, amelyek nem feltétlenül dicsérők. Mert a lényeg az, hogy kommunikáljunk. Hiszen így tud a lap egyre jobban hasonlítani ahhoz, amilyennek Ti szeretnétek látni. Ajaj! Hú, de komolyra vettem a figurát. Alig ismerek magamra. Na jó, összeszedem magam egy kicsit és másképp folytatom. Szóval dőltek hozzánk a levelek e hónapban is szép számmal. Megjött például Csonti korábban beígért képeslapja is, a hozzá tartozó üdvözlettel. Az új CD szerkesztőt már annyian dicséritek, hogy akkorára hízott a mája, hogy már csak a kertben tud dolgozni. Ott pedig ilyenkor tudjuk, milyen „csodálatos". De nem baj, megérdemli! Mármint a dicséretet. Aztán akadtak persze kérdőre vonó levelek is. Főleg a Homeworld játékkal kapcsolatban. Nem baj, válaszoltunk rájuk. Aztán volt valaki, aki a DVD lemezre felírt videoklipekkel kapcsolatban intézett pár keresetlen szót hozzánk. De mi – természetesen – ezen sem sértődtünk meg. Szóval volt olvasnivalónk bőven! Reméljük nektek is lesz. Vágjunk is bele!

Akasztják a hóhért...

T. PCformat!
Csak egy halvány észrevétel: a szeptemberi számban a 76. oldalon írtatok egy LaCie CD-RW USB típusú CD-RW-ről. A cikkben azt is megjegyeztétek, hogy magáról a készülékről nem sok adatotok van. Nos így első ránézésre meg mernék esküdni rá, hogy egy MITSUMI 4804 TU típusú CD-RW van a burkolatban! Érdekes, hogy én most ezt a képet már nem találtam a honlapon! Egyébként az újság igen látványos és a hangvétel is tetszik!
Csak így tovább!
Üdv.
Judge

...más szóval: mi kapunk tanácsot és segítséget tőletek. De tudjátok, mit? Nekünk semmi bajunk ezzel a dologgal. Bízunk benne, hogy Ti sem orroltok meg ránk, ha néha-néha bevalljuk, elkel a segítség. Ezért azon túl, hogy megköszönjük a fenti észrevételt illetve segítséget, mindenkit arra buzdítunk, hogy a jövőben se tartsa vissza a kezeit, ha a billentyűk, vagy a toll felé nyúlna, hogy információtárunkat gazdagítsa. Mi minden hírt örömmel látunk és minden segítséget szívesen fogadunk.

De ezt talán magatoktól is tudtátok eddig is.



Bocsi, ez itt nem a Darsz Vödör szereplőválogatás! Tessék? Hja, hogy nem vállalod a nyilvánosságot? Akkor nem tudunk segíteni.

Fájl fájl mellett...

Hello PCF!
Az októberi számban nagyon tetszett a Homeworld stratégia, csak az volt a gond vele, hogy csak 5 pálya...
Ez most tényleg a teljes verzió, vagy olyan OEM verzió, amiben nincs benn az összes pálya?
Lehet valahonnan letölteni új pályákat, mission pack-ot, vagy azt már meg kéne venni hozzá?
Ja és nagyon jó ötlet volt 3. cd-nek betenni a Hopkins FBI-t! Király gáma! A jövőben is jöhetnek a kalandjátékok, mert mostanában ugyis kevés van!
Üdv.: Abbath

U. I.: a cd-re tényleg kéne már egy keretrendszer; csak föl vannak kopizva a file-ok és találgatni kell melyik micsoda...
Ha ez meglesz már kvázi hibátlan lesz a lap!

Először az első fájlról, azaz a Homeworldről. Mint ahogy a levélmorzsákban is leírtuk, ez egy teljes küldetés egy többepizódos játékból. Más szavakkal: az adott epizód teljes változatát kaptátok meg, amely ebből az 5 szintből áll. Akinek bejött a játék, keresse a boltokban a többi részt! Aztán a kalandjáték fájlokról: mi is igen kedveljük a játékprogramok eme műfaját, így igyekszünk majd minél több kitűnő alkotással elkápráztatni Titeket. A dicsérő szavakat azért külön köszönjük – a program alkotói nevében is. Végül a maradék fájlokról: hát igen a kérés jogos! Már folyamatban van a rendszer kidolgozása és reméljük, rövidesen már nem csak egy nagy fájlhalmazt kaptok tőlünk a CD mellékleten, hanem egy szépen keretbe illesztett komplett rendszert.

Addig is csak gyötörjetek minket! Hátha gyorsabban haladunk majd!

JÁRT UTAT...

Tisztelt PC-Format!
Eddig a ******-t vásároltam meg minden hónapban. Az újság egyre rosszabb
lett (teljes játék, hardver és minden).
Így gondoltam, jobb lesz áttérni egy másikra. A Compfair 2000-en megláttam a PC-Format-ot.
Odamentem, megnéztem és láttam, hogy egy DVD-t is adnak hozzá. Tudom, hogy már megy egy ideje az
újság, az előző Comfairen láttam már, de túl drágának tűnt. Most pedig, hogy szeretnék más újságra áttérni, gondoltam kipróbálom. Nagyon megtetszett,
hogy van a DVD-hez tok (meg a CD-khez is; jó vastag és még DVD-klipek is vannak rajta. Hazavittem, rögtön megnéztem a lemezt és meg kell mondjam,
NAGYON TETSZETT! Ennyi előzetest egyszerre még sehol sem láttam! És még a
teljes prg-k is jók (ellentétben a ****-val)!
Lenne egy pár kérdésem az újsággal kapcsolatban:
1.) Minden újságban megszoktam, hogy a cikk után ott van a szerzőjének neve és E-mail címe. Ez a PC-Formatnál hogy működik? Ha egy harverrel/játékkal
kapcsolatban van kérdésem, akkor azt hol tudom feltenni?
2.) Szokott lenni a PC-F-ben valamilyen összehasonlító táblázat a hardverekről? (Pl. írtok 10 hangfalról vagy 5 hangkártáyról egyszerre, stb.)
3.) Az újságokban szoktak lenni a játékokhoz (egy-egyhez) végigjátszások, ez a PC-F-ben hogy van megoldva? Van ilyen valahol?
4.) Láttam, hogy már ezelőtt 3 számmal volt az újsághoz DVD és voltak azokon is mindenféle filmek. Ez nagyon tetszik! Várható, hogy egyszer (pl. Karácsonykor) egy teljes filmet adtok hozzá? (Lehet olcsóbb film is, csak

valami legyen!)
+.) Megtehetem azt, hogy megveszem a 3 dvd mellékletet? Ez azért lenne nekem fontos, mert 1990.-Ft volt az újság. És most még még ezen felül nem igazán tudok kiadni 3*2000.-Ft-ot! Az újságot tutira megvenném később, hiszen
nagyon tetszik!
Előre is köszönöm a segítséget!
B. András

Mindig összeszorul a torkunk, mikor valaki néven nevezi azt a konkurens lapot, amelytől hozzánk átpártol. Ilyenkor általában azon morfondírozunk, le merjük-e írni a lap nevét, vagy inkább ne. Nos, igen. Jobb a békesség, ezért bízunk benne, hogy nem haragítunk magunkra senkit, ha a levelet teljes terjedelmében közöljük le, ám a kényes adat, nevezetesen a cserbenhagyott újság címe nélkül. Semmi kedvünk belevágni egy oda-vissza csipkelődő háborúba, ezért gyorsan leírjuk, hogy a fent említett lap szerintünk az igényesebb kiadványok közé tartozik és igazi, méltó ellenfélnek érezzük. Ezért is olyan jelentős fegyvertény, ha sikerül valakit átcsábítani olvasótáborából. Kedves András, köszönjük! Légy üdvözölve körünkben. Íme a válaszok:
1. A cikkírók nevét titkoljuk, nehogy a konkurencia ellopja őket tőlünk! Már most is van lehetőség segítségkérésre a **pcformat@cmk.hu** címen, de a **segitseg@pcformat.hu** is hamarosan élni fog, ahol a hardverekkel kapcsolatban lehet majd kérdéseket feltenni.
2. Igen, minden számban van egy Szuperteszt rovat, amelyben mindig több terméket hasonlítunk össze egy témakörön belül.
3. Jelenleg a Kiskapuk rovatunk foglalkozik ezzel, de továbbiak bevezetését tervezzük.
4. Hidd el, nálunk jobban senki sem örülne neki. Ám ennek különböző akadályai vannak. Egyelőre tehát ne számítsatok ilyen DVD-re, de persze a remény hal meg utoljára!
+ Azt tanácsoljuk, az elkövetkező hetekben mindig figyeld a beérkező postádat! (Meglepetés vár!)

A GYŐZTESEK BEFUTOTTAK!

Végre kiderült, hogy kik nyerték meg az Ecobit és a PC Format közös nyereményjátékának fődíjait, a három Grand Prix 3 játékot. Természetesen nem ingyen kapták! Ehhez meg kellett válaszolniuk a három kérdést, melyet egy korábbi számunkban tettünk fel és még Fortunával is jóban kellett lenniük. De a kálváriának immár vége. Most már nem maradt más hátra, mint örülni a nyereménynek, és mihamarabb a PC CD-olvasójában tudni a lemezt.

Reméljük, a játékban legalább ilyen sikeresek lesznek. Hogy kik is? Nos, eláruljuk végre az F1 Grand Prix 3 játék nyerteseinek nevét:

Játék
Pozderka Roland, Szolnok
Sajben Tamás, Gyöngyös
Kunz Zoltán, Budapest

Póló
Szalai Gergő, Szombathely
Sütő Ádám, Hatvan
Rózsa Tamás, Budapest

Poszter
Nagy Tamás, Hatvan
Szabó István, Kalocsa
Kovácsy Sarolta, Budapest
Énekes Attila, Kozármisleny
Csanády Géza, Budapest
Petlyánszki Gábor, Budapest
Tóth Ferenc, Kisbucsa
Varga Károly, Balassagyarmat
Kübler Viktor, Kaposszekcső
Fejes Péter, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek!

Ifjú lendület

Hi PCF!(jah és a CD-szerkesztő)
Hol is kezdjem... én ezelőtt egy másik
számítástechnikai
lap vásárlója voltam(a nevüket
szándékosan nem írom le)na
mind1... nem ez a lényeg...őket nem
CHIPtem:)))!!!
Itt vagytok ti...király az újság, DE:
1. A CD-szerkesztőnek gratula, hogy
azzal a dumcsi-
szoftverrel átverte az agyam, mert
szegény nem
tud „englisül"(ezt az újságból
idéztem...ez már egy kicsit
lejárt téma, de legközelebb azért mégis,
hogyha lehet irgum-
burgum...:))
2. Diák vagyok(ráadásul kollégista)...a
spórolt pénzemen
veszem az újságot, így egészen elborul
az agyam, amikor
elmegyek az újságárushoz, hogy
megvegyem az új számot és nem
tud olyat adni, amelyikben nincs
összetörve a CD-tok...
Én most nem azért vagyok kiakadva,
mert a 2000 FT-os újság
mellett nincs 100 FT-om két CD-tokot
venni, hanem azért
mégis, hogyha lehet irgum-burgum...)
Mondjátok meg a postának, hogy...
hogy... azért
mégis, hogyha lehet irgum-
burgum...)
3. A kernel32.dll sok
gondot okoz
számomra...bár
az
internetcímet
megadtátok, de
nem tudok
englisül(meg a
dumcsi-
szoftver sem). Egy a
lényeg: légyszives
szorítsatok helyet
az újságban e probléma
kiküszöbölésének
érdekében...oké?
előre is kösz!
4. Most más nem jut eszembe...
Az októberi számot még nem láttam...
reszkessetek, ha
valami nem fog a CD-n stimmelni, mert
azért mégis, hogyha
lehet irgum-burgum...)
Legyetek rosszak!
Balázs(mosaic)

UI: A másik újság iránti érzéseimet ne
verjétek
nagydobra, nem szeretném, ha az egyik
nap betörne hozzám a
CHIPet-csapat!:))))
Úgyis szétkapom őket egy rocket-
launcherrel!
Quake forever!
.... Mégvalami: Íjatok!!!

Hűha! Mi itt, a szerkesztőség halogénizzóktól fényes szobáiban pilledten szemezgetjük a koffeintablettát, így leadás előtt pár nappal, erre berobban az életünkbe egy ilyen energiától duzzadó levél. Balázs, csak csodálni tudunk. Bizonyára az egyetem sem az a kimondott sétakocsikázás, neked mégis milyen sok erőd maradt még. Megpróbálunk válaszolni kérdéseidre, de ne várj ugyanilyen lendületességet megfáradt stábunktól!
Először: a CD szerkesztő köszöni!
Másodszor: a posta nagyon sajnálja! (Mondtuk nekik, hogy irgumburgum, de elszaladtak.)
Harmadszor: a CD szerkesztőnek továbbítottuk a problémát. Ha felébred és talál még kávét a szekrényben, hozzákezd az orvosláshoz.
Negyedszer: igyekszünk megfelelni elvárásaidnak. Isten őrizz, hogy irgumburgum, vagy ilyesmi legyen!
Végül: oké, igyekszünk rosszak lenni! (Általában sikerül is.)

Csonti, a jó ember!

Sziasztok!
Ezt a képeslapot, én, Csonti küldöm nektek, ahogy ígértem. Tudom, hogy eléggé elkésett, de nem baj (legalábbis remélem). A 13. számban miért nem említettétek, hogy születésnapotok van. Mindenesetre én most emlékeztetlek titeket.
Boldog születésnapot!
Csonti



Mert ugye, aki a virágot szereti... Kedves Csonti, képeslapodat – így utólag, kicsit megkésve megkapva is – nagyon szépen köszönjük. A 13. számban elmaradt ünneplést csakis szerénységünknek tudhatod be (meg annak, hogy elfelejtettük). Az azért rendkívül jólesett, hogy Te nem voltál rest megemlékezni e szép évfordulóról! A képet és a jókívánságokat még egyszer köszönjük! **PCF**

Levélmorzsák

Elvesztettem szoftveremet...

Sziasztok!
Az augusztusi PcFormat cd-rol nekem
hianyzik a Gif Animator es a
Dino Crisis nevu progi. Hogyan
lehetseges ez?
Koszi!
Kne F. Katalin

Nagyon jólesett, mikor azt olvastuk, neked is hiányzik a Gif Animator és a Dino Crisis. Nagyon együtt érzünk veled: nekünk is borzasztóan hiányoznak. Hát ugye, a régi seprű nem sepert elég jól, de az új már belehúzott! Na jó, még mielőtt aggódnátok szellemi épségemért, gyorsan elárulom, a CD szerkesztőről van szó. Új kollégánk az augusztusi számban még nem tudta megvillantani képességeit, tudniillik csak utána állt soraínkba. De azóta ugye már minden sokkal flottabbul megy.

DiViDo jelentkezz!

Sziasztok!
Olvastam valamelyik Pc formatba a
DiViDo dvd lejátszó tesztjét
nagyon megtetszet és érdkelne hol
tudom beszerezni
Magyarországon. Mert eddig csak
Hollandiában találtam
viszonteladókat.
Elöre is köszönöm a segítséget!
Horváth Zoltán

Azért annak örülünk, hogy Hollandia vonzereje újabb elemmel bővült. Sosem gondoltuk volna, hogy egyszer még azok is e felé az ország felé fognak kacsintani, akik hardverkészletüket szeretnék bővíteni. Mellesleg tisztában vagy a repülőjegy, vagy a vonatút költségeivel? Na jó, nem tréfálkozunk tovább – pláne így, humorérzék nélkül. Inkább gyorsan eláruljuk, hol találhatsz bővebb információkat a DiViDo lejátszóról. Keresd fel a **www.sowah.hu** internetcimet, vagy hívd a (1) 350 4539 telefonszámot.

Nem oda Skoda!

Hello!
Mlada Boleslav ekkove a jo oreg Skoda,
ti mivel jartok?
S. Bela

Mlada Boleslav ékköve a Skoda lenne? És a székesegyház? Na jó, ez csak blöff volt. Még ha van is ott ilyen épület, akkor sem tudunk róla. Bevallom, egyikünk sem járt még ott. De lehet, hogy Mlada Boleslav nem is egy település, hanem egy ember? Vagy annak a kutyája? Huh, a műveletlenség keresztjét egy életen át hordani nagy kin ám! Bár egyesek ezen tudnak segíteni egy könyv nevezetű termékkel. De ahhoz még billentyűzet se jár! Na jó, a kérdésedre válaszolva: többféle autó van a baráti körünkben – köztük Skoda is.



Az Isten állatkertje...

Windows ME

Éljeeen! Ismét kijött egy új Windows verzió! És hogy jó-e? Nos, akkor hát ez lenne a kifejtős kérdés.

IGEN, EZ AZ A HELY, AHOL OLYAN HÚ DE nagyon ironikusak szoktunk lenni. Itt van hát ez a Windows ME. Az igazság az, hogy a Windows 98-at sem olyan nagyon régen tettük fel. Úgy gondoltuk, hogy ez az USB-s hókuszpókusz talán itt már jobban működik, a Windows 95 OSR2 USB-támogatása ugyanis olyan csekély, hogy ha oldalra fordul, már nem is látszik. Arról nem is beszélve, hogy a Windows 95-öt is csak hosszas győzködés után voltunk hajlandók feltenni...

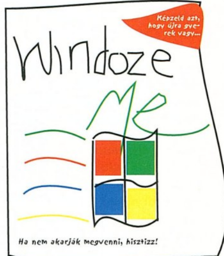
Ha már megkérdezed, elmondjuk, hogy a Windows 95 nálunk csak másfél éves türelmi idő után kapott szabad jelzést. Addig az MS-DOS is tökéletesen megfelelt – egyébként is legalább 18 hónap kellett ahhoz, hogy kijöjjön az első, viszonylag elfogadható Windows 95-ös játék. DOS-ban csodákat lehetett művelni azzal, ha belepiszkáltunk az autoexec.bat-ba és a config.sys-be itt-ott – annak a néhány sornak a szerkesztéséhez nem kellett nagy szakértelem, és ha össze is kuszáltunk valamit, könnyű volt kibogozni a szálakat. De próbáld csak meg átírni a Windows 95 rendszerfájljait, s rögtön megtudod, miért tették bele a Safe Mode-ot.

Apropó, USB. Nagy reményeink voltak, de – ahogy mondani szokták – azt hittük, hogy, pedig dehogy. Ez a cikk USB porttal felszerelt gépen íródik, de jelenleg mindkét csatlakozóhely üresen árválkodik.

Megjelent hát egy új Windows verzió. Egy-két számmal ezelőtt hosszú oldalakon keresztül írtunk róla, ami többnyire csak a fontos dolgokkal történik meg. Bizonyára jó pár olyan új szolgáltatása van, amelyet sohasem fogsz használni, és egy csomó olyan hiba, amelyet a kb. egy éven belül megjelenő második kiadásban fognak kijavítani. És ha az upgrade ugyanolyan könnyedén megy, mint a váltás 95-ről 98-ra, akkor jobban teszed, ha kiveszed a merevlemezed, ráversz néhányszor egy kétkezes kalapáccsal, majd visszateszed a gépedbe. A PC nem fog működni, de legalább nem ment el az időd az upgrade-del.

Miért kell akkor megvenni a Windows ME frissítést? Azért, hogy miután sikerrel elvégeztük a telepítést, néhány apróságon kívül semmilyen különbséget ne vegyünk észre rajta a 98-hoz képest? Valljuk be őszintén: ha félretesszük az ilyen-olyan puccos grafikai sallangokat (amelyek még az eddigieknél is jobban leterhelik a rendszer erőforrásait), a Windows 98 és az ME közötti egyetlen komoly különbség az eltérő indítóképernyő.

A furcsa az, hogy ennek ellenére is rengeteg érv szól a Windows ME megvétele mellett. Az alábbi lista a mindig tamáskodókat is meg fogja győzni arról, hogy felesleges mindig tamáskodni. **PCF**



Ha egy hang azt mondaná benned, hogy szükséged van az ME-re, gyorsan kösd rá magad egy erősítőre.

Kell-e ME?

Hangzatos név

...bár amikor először hallottuk, visszakérdeztünk: Windows mi? Ja, és a magunk részéről a millenniumot nem kevertük volna bele.

Végre van miről beszélni

Hívd meg a barátaidat egy kis esti ropizásra és a Windows ME dobozát felejtsd véletlenül a dohányzóasztalon – meglásd, rövidesen mindenki a számítógépről fog beszélni. Te leszel a társaság középpontja: az ellenkező nem képviselőit elbűvölheted az egyhetes telepítésről szóló rémtörténeteiddel, és roppant intelligensen kifejtheted az álláspontodat azzal kapcsolatban is, hogy az új évezred valójában csak 2001. január 1-jével kezdődik.

Teljessé váló kollekció

Ne is tagadd: a Windows 95, a Windows 95 OSR2, a Windows 98 és Windows 98 SE is szépen ott sorakozik már a polcodon. A Windows ME-vel most végre teljessé válhat a gyűjteményed.

Ingyen szabadság

Nincs kedved reggel bemenni dolgozni? Telefonálj be az irodába, hogy megvetted a Windows ME-t. Ha a főnök megkérdezi, meddig leszel távol, engedd, hogy ő maga bocsátkozzon jóslatokba. Ekkor biztosan eszébe jutnak a saját tapasztalatai, az egész hetet kiadja, és még sajnálni is fog.

Gyorsabb internetelérés

Na persze. Ahogy azt a Pentium III-nál megígérték.

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A SCROLL LOCK A VILÁGOT...

SCROLL LOCK GOMBOT MINDEN PC BILLENTYŰZETÉN TALÁLUNK. A JOBB FELSŐ SAROKBAN VAN, A PRINT SCREEN ÉS A PAUSE KÖZÖTT.



SENKI SEM TUDJA, MI A FUNKCIÓJA.

EZT MÉG SOHA SENKI NEM NYOMTA MEG.



MOST PERSZE MINDENKI LÁZASAN ELKEZDI NYOMOGATNI... HIDD EL, SEMMI, DE SEMMI NEM FOG TÖRTÉNNI.

A LEGFURCSÁBB AZ, HOGY MÉG SOHA SENKI NEM KÉRDŐJELEZTE MEG A SCROLL LOCK JELENTŐSÉGÉT, ANNAK ELLENÉRE, HOGY NEM CSINÁL SEMMIT.



KI, VAGY MI FELELŐS AZÉRT, HOGY A PC-INKEN ILYEN TELJESEN FELESLEGES, INGYENÉLŐ PARAZITA, POTYALESŐ GOMBOK VANNAK? AKI NEM DOLGOZIK, LE IS VEGYÉK, DE MOST MÁR TÉNYLEG.

PC Format A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1123
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Somogyi Absa
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Tördelőszerkesztő: Sebeszta Péter
Tördelő: Csikos Attila
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Gerhák Zsolt
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Vass András

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: Chris James
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Pete Canning, Katharine Lane-Sims, Gavin Roberts, Amanda Thomas
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Mark Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, Mike Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:
1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Produkciós munkák:
Kobalt Produkciós Iroda Kft.
1033 Budapest, Óbudai sziget 134.
Tel.: (1) 437 9065

Nyomda:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN:
1585-6909

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.



A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen: http://www.futurenet.co.uk